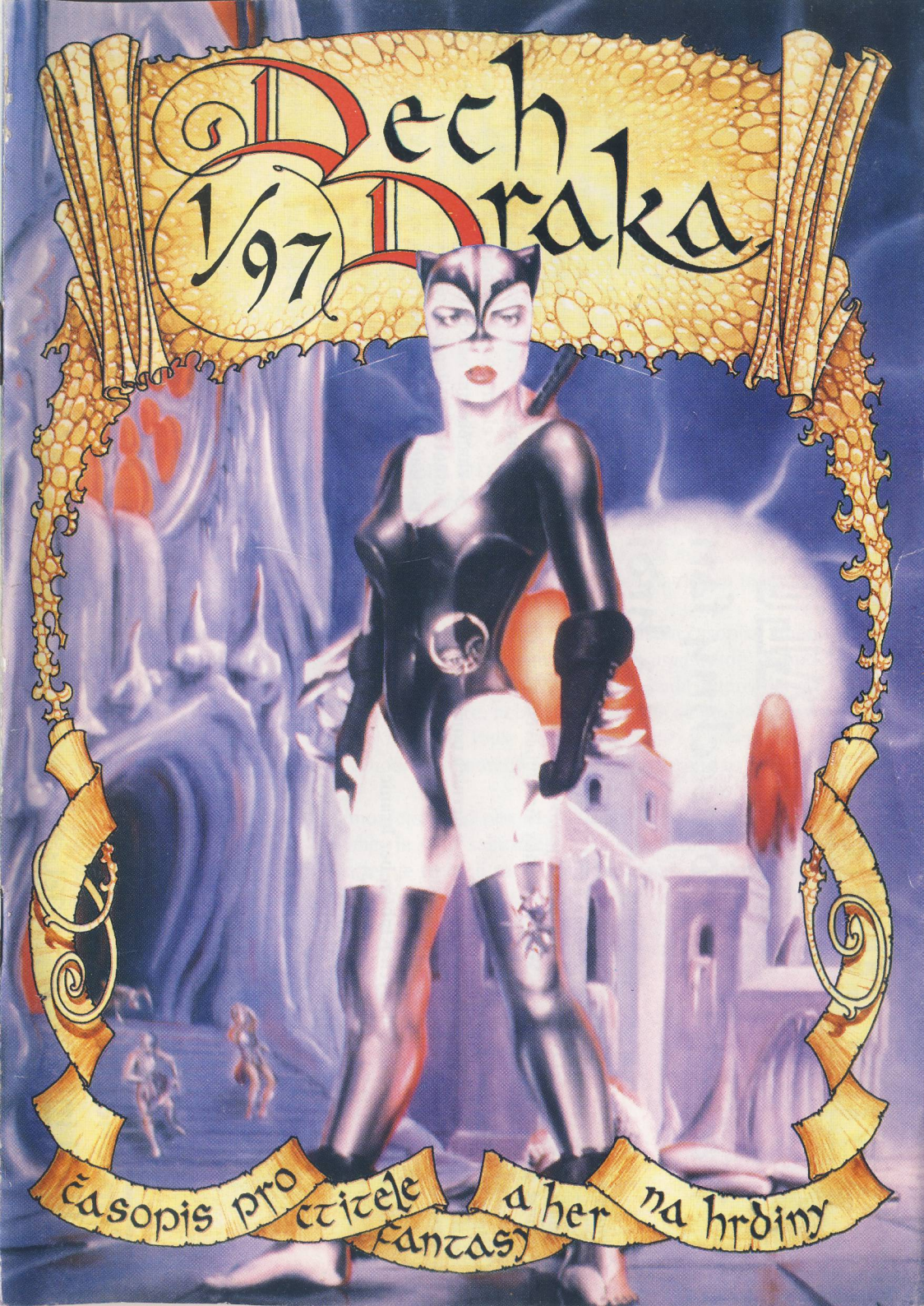

Dech Draka
1/97
časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

TYRION COMPUTERS

představuje

KLUB BEZ HRANIC

Nový klub pro všechny fandy fantasy, sci-fi a her na hrdiny

Členové klubu zdarma obdrží:

4 x CD - ROM (normální prodejní cena á 550 Kč, tj. celkem 2200 Kč)
6 x klubový zpravodaj (v každém soutěž o zajímavé ceny fa TC)
Možnost zdarma uveřejnit své WWW stránky na klubovém serveru

Členové klubu mohou využívat:

5% slevu na nákup sci-fi & fantasy literatury a herních pomůcek
5% slevu na nákup výpočetní a kancelářské techniky u fa Tyrion computers
50% slevu při akcích pořádaných Klubem bez hranic
50% slevu na MUD "Alderan" (v přípravě)

První CD - ROM bude obsahovat:

- beta verzi fantasy adventure Darkness of Alderan (jako jediné CD - ROM v republice)
- první CD-ROM knihu v ČR, sbírku povídek od známého mnohokrát oceněného autora Milana Vernera
- elektronický časopis Magical Dimension se zaměřením na Sci-fi, fantasy a hry na hrdiny
- recenze a hodnocení nejlepších knih vydaných v roce 1996
- dema počítačových her zaměřených na sci-fi & fantasy
- fantasy gamebook "Taurovo proroctví"
- a další zajímavosti... nechte se překvapit!

Ti, kteří se stanou členy klubu do 1 měsíce od vydání tohoto inzerátu, se účastní soutěže o počítač TC ELEGANT P100 (Pentium 100, 16 MB RAM, 1.2 GB HDD, CD-ROM, zv. karta)

Členský příspěvek činí 1 200 Kč, který uhraďte na účet u banky HANÁ, na číslo účtu 507233-444/2200, jako konstantní symbol uveďte 508, jako variabilní symbol vaše rodné číslo. Zároveň zašlete kopii o zaplacení na níže uvedenou adresu.

Případné dotazy a bližší info.:

Studentská 1770 A/4.patro
Ostrava-Poruba 700 32
Tel.: Po-pa 0603/430767

E-MAIL: TYRION@TYRION.ANET.CZ

HTTP://WWW.TYRION.CZ

Vážení přátelé!

Vítám vás v novém a doufám ještě lepším roce 1997. Pokud si nejste zcela jisti, ano, je to ten stejný Dech draka jako v tom roce minulém, jen poněkud pozměněn – snad k lepšímu. Změna ceny tedy byla vyvážena množstvím muziky, kterou za své těžce vydělané penízky dostanete, takže se snad najde jen málo našich příznivců, kteří se proto na nás budou mrzet.

Nová úprava a počet stránek však není to jediné, co se v našem časopise změnilo. Vznikly nové rubriky pro další závisláky, ať už jsou to *Trumfy osudu*, kde se budete setkávat s články pro hráče karetních her, *Moudrá sova*, která bude odpovídat na ty inteligentnější otázky hráčů Dračího doupěte, nebo *220 voltů*, kde se budete dozvídat o nových počítačových hrách. *Křišťálová koule* vám bude nabízet sortiment her a doplňků, které si můžete za výhodných podmínek objednat (a nejsou to už jen produkty Dechu draka).

Nový Dech draka je tu samozřejmě jen pro vás – máte–li nějakou připomínku nebo návrh a my o tom nevíme, je vina samozřejmě na vaši straně. I sebemenší poznámka bude brána v potaz, jen je třeba ji zaslat na adresu naší redakce. Uvítáme samozřejmě i nové autory, kteří nám do redakce zašlou své práce, a možná uvidí své dílo v některém z příštích čísel. Jen se nebát a mít tu kapku drzosti.

Chci vám za celou redakci popřát hodně zdaru v roce 1997 a hlavně, ať nám zůstanete věrní.

Sansom

Dech draka 1/97

Šéfredaktor: Martin Kučera, *Redakce:* Rostislav Řeha, Martin Klíma a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Petr Jašek.

Sazba: Altar Design Centre, *Osvit:* Symba Praha, *Tisk:* TiP, Tiskárna Periodik Ostrava

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3, tel./fax: (02) 736 536

vydává sdružení Dech draka, P.O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel. (069) 611 29 92, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze den 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 31. ledna 1996

Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Daniel Špaček: Conan turista 3
Jaroslav Mostecký: Dárek pro caesara 8

Teorie
P. Houser: Mýtus, fantasy a jejich hrdinové 28
Z domova 34
Recenze 38
Battletech 45

Trumfy osudu 48
220 voltů 53
Moudrá sova 56
Dračí doupě
Ivan Stano: Interview s čarodějem 58
Křišťálová koule 61

Přílohy:
Jeskyně
Kletba Tabaru I

Příšerí 21
Galérie 29

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě™ jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™ a Mirage™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Conan turista

Daniel Špaček

Černočerný obzor rozčísl klikatý blesk. Velmi blízko udeřil hrom. Z temných oblak se snášely provazce hustého a prudkého deště. Další záblesk osvětlil obrovitou postavu stojící v troskách chrámu. Nestvůra hrozivě zařvala a otočila hlavu směrem k ležícímu barbarovi. Conan sípal a sbíral vyražený dech. S velikou námahou se převalil na záda. Nelidské stvůře se zaleskly krvelačné tesáky. Stvůra se vydala pomalým a jistým krokem k bezmocnému Conanovi, který beznadějně hledal okolo sebe svůj meč. Nestvůra se napřáhla k drtivému úderu drápatou tlapou velikosti menšího selete. Conanovi zbývalo už jenom pár sekund. Respektive tři, tedy spíše dvě, vlastně už jenom jedna ....

... „PADLA," oznámil Conan netvorovi a hbitě opět vyskočil na nohy. Bouřka a déšť přestaly. Barbar se shýbl pro svůj meč a zkušeným pohybem ho zasunul do pochvy. Protáhl svaly a otočil se k nestvůře, která si mezitím sedla na opodál ležící kámen.

„Měla by ses trošku víc kontrolovat, nebo si budu muset zažádat o kaskadéra. Tak nazdar."

„K-a-m j-d-e-š-?" zeptala se dunivým hlasem nestvůra a nasadila málo opotřebovaný udivený výraz.

„Odjíždím na rekreaci, cukrouši," odpověděl Conan a zamával nestvůře před očima složeným pergamenem, „před týdnem mi to povolili."

Za dvě hodiny již seděl na palubě výletní lodi *Namori* a pročítal si prospekt cestovní kanceláře Oddychna.

1. DEN RÁNO – ODJEZD LODÍ Z PŘÍSTAVU LOSOS ENGELS
1. DEN VEČER – PRO PŘÍPADNÉ ZÁJEMCE VEČERNÍ LOV MOŘSKÝCH NETVORŮ
NĚKDY RÁNO DRUHÉHO DNE – PŘÍJEZD DO PŘÍSTAVU BAŠHUMPABÁTAR

POZN. CEST. KANC.: UPOZORŇUJEME ZÁKAZNÍKY, ŽE PŘI ŠPATNÉM POČASÍ BUDE VEČERNÍ LOV MOŘSKÝCH NETVORŮ NAHRAZEN ZÁBAVNOU SCÉNKOU BLUDNÝ KHITÁJEC V PROVEDENÍ DIVADELNÍHO SOUBORU RÁHNO, SLOŽENÉHO Z ČLENŮ POSÁDKY LODI.

Conan si z chlebníku vytáhl obloženého kance a povzdychl si, že si raději nepřiplatil a nekoupil si lístek 1. třídy, kde je občerstvení zahrnuto. Takhle si jenom přidělal starosti.

Než ohlodal poslední kostičku, byl zde večer. Počasí se vydařilo, a tak se paluba zaplnila turisty s harpunami, kteří se již předháněli s mírami svých dřívějších trofejí. Conan usoudil, že když se rekreuje, tak žádný nadbytečný výdej energie nepřipadá v úvahu. Sebral se a odešel do kabiny, kde ulehl k rozhoupanému spánku. Tento fakt můžeme přisoudit jednak lehce rozvlněnému moři, ale spíše asi rozjařenému davu cestovatelů, který nadšeně pobíhal z příďe na záď, podle toho, na které straně lodi se pohybovalo vyděšené stádečko mořských netvorů.

Brzy ráno (asi úderem jedenácté), zrovna poté, co si protřel obě oči, zjistil Conan, že loď už kotví v přístavu. Ospale, neboť jeho divošsky rychlé reflexy měly zrovna také dovolenou, se vypotácel na palubu.

Spatřil přístavní město, jemuž dominovalo rozlehlé přístaviště lemované stylovými přístavními domky s přístavbami, a které se hemžilo přistávajícími loďmi, které přistávaly u přistavených přístavních mol, která se hemžila přístavními dělníky, kteří povíceméně bydleli ve stylových přístavních domcích s přístavbami, které lemovaly přístaviště s přistávajícími přístavními loďmi u přistavených mol plných přístavních dělníků.

Toto vše se Conanovi zjevilo před rozespalými zraky, a tak není divu, že se musel zachytit žbrlení. Doufám, že to s vámi také trochu emočně zacloumalo, protože tento popis považuji za naprosto vyčerpávající, tedy co se ohledně přístavního města s přístavištěm lemovaným stylovými přístavními domky s přístavbami, a které bylo plné přístavních dělníků z přístavních domků s přístavbami, kteří se hemžili na přistavených molech, které byly přistaveny pro lodě přistávající do přístavu, týče.

Možná budete považovat za zbytečné plýtvání místem, papírem, inkoustem, dále pak penězi a časem, když jenom naznačím, že ty přístavní domky s přístavbami, které lemovaly přístav přístavního města s přistávajícími loďmi, byly postaveny přístavními dělníky, kteří se hemžili na přistavených přístavních molech u přistávajících lodí, a kteří v nich v neposlední řadě také bydleli.

Takže Conan stál na palubě lodi, která již přistála k přistavenému přístavnímu molu, a nedůvěřivě si prohlížel přístavní dělníky (ty, co bydleli v těch přístavních domcích a také je postavili), kteří vynášeli z lodi spousty beden a nejrůznějšího nákladu. Také si povšiml, že z cestujících stojí na palubě sám. Odkašlal si, sebral kuráž a přistoupil k nejbližšímu přístavnímu dělníkovi, který zrovna nesl na ramenou dvě amfory.

„Ehm, dobrý muži, mohl bych se vás na něco zeptat?"

„Jo," odvětil přístavní dělník a pokračoval v chůzi. Přešel vratký lodní můstek, který spojoval přístavní molo s lodí a zmizel v davu.

Conan se rozzuřil. Vypustil trochu páry z nosu a z uší, vyhrnul si rukávy, nadmul hruď a zamířil k malému mužíkovi, který stál u mostku a kontroloval s papírem v ruce vynášené zboží.

„Hej, skrčku!" zahřímal z výšky dvou metrů osvědčeným basem.

Úředníček mu ale nevěnoval moc velkou pozornost. Narovnal si kostěné brýle na nose, protože do této doby se mu na něm jenom tak ležérně povalovaly. „Přejete si?" otázal se, aniž vzhlédl od seznamů.

Conan si uvědomil, že je na dovolené a tudíž nesmí dělat nic, co by připomínalo práci. Je tady přeci proto, aby si od ní na chvilku oddechl.

„No, takhle, jak bych to jenom, no asi, teda jako kde jsou všichni ostatní cestující? Jo a vedoucí výpravy."

Úředník od papírů ani nevzhlédl a odpověděl: „Loď přistála přesně před dvěma hodinami, výprava pokračovala v cestě po souši dále do vnitrozemí. Zajisté jste chtěl také s nimi navštívit naše pověstné Pyramidy? Pokud chcete dohnat ztracený čas, doporučuji vám vyhledat dopravní službu Dromedár a dcery."

„Díky!" vyhrkl Conan a odběhl do kajuty pro věci. Cestou se mu míhalo hlavou: „No ovšemže jsem chtěl navštívit proslulé Pyramidy u města Bašhumpabatár. I když ten název toho města?"

Vyběhl z lodi a zamířil do pestrého zmatku přístavu. Vměstnal se do davu, aby byl po půl hodině vyplivnut na druhé straně, téměř u hradeb obrovského, zřejmě královského, paláce. Po chvilce objevil hlavní vchod, a tak zamířil k jeho stráži, aby se poptal na dopravní společnost. Když vysypal svůj dotaz na spícího strážce v bohatém stejnokroji, dostalo se mu jenom udiveného pohledu a vojákova vztyčeného prstu směrem vzhůru.

Conan zvedl hlavou a spatřil pozlacený nápis na bráně:

DROMEDÁR & DCERY
(Kuntháta a Liběna)
Dopravní společnost města Bašhumpabatár.

„A kde je, prosím tě, královský palác?" zeptal se barbar udiveně, neboť onen palác zprvu za královské sídlo považoval.

Strážce opět jenom ukázal prstem. Conan si pomyslel cosi o podezřelých místních poměrech, protože ve směru vytyčeném vojákovým prstem se nalézalo jenom zchátralé stavení.

Znaven konverzací voják opět usnul a tak se Conan vydal směrem k velkému prostranství, které bylo plné velbloudů. Po chvilce smlouvání usmlouval jednoho velbloudа, o jehož genetickém původu byl Conan rozhodnutý silně pochybovat, a jako návdavkem obdržel i majitele, který řekl, že velbloud se bez něj nehne. Conan vylezl na velbloudа a zadal směr – Pyramidy. Majitel velbloudа vyrazil svižným krokem ven z města a velbloud poslušně za ním.

Pakliže jsem zpočátku řekl, že vyrazili svižným krokem, tak hned za hradbami města jsem nucen poopravit tempo na vleklou chůzi a nějakých padesát metrů za hradbami na metr za minutu s desetiminutovými přestávkami s občerstvením po každém uraženém metru.

Conan dal oběma výpověď a vyrazil pěšky zpátky do města...

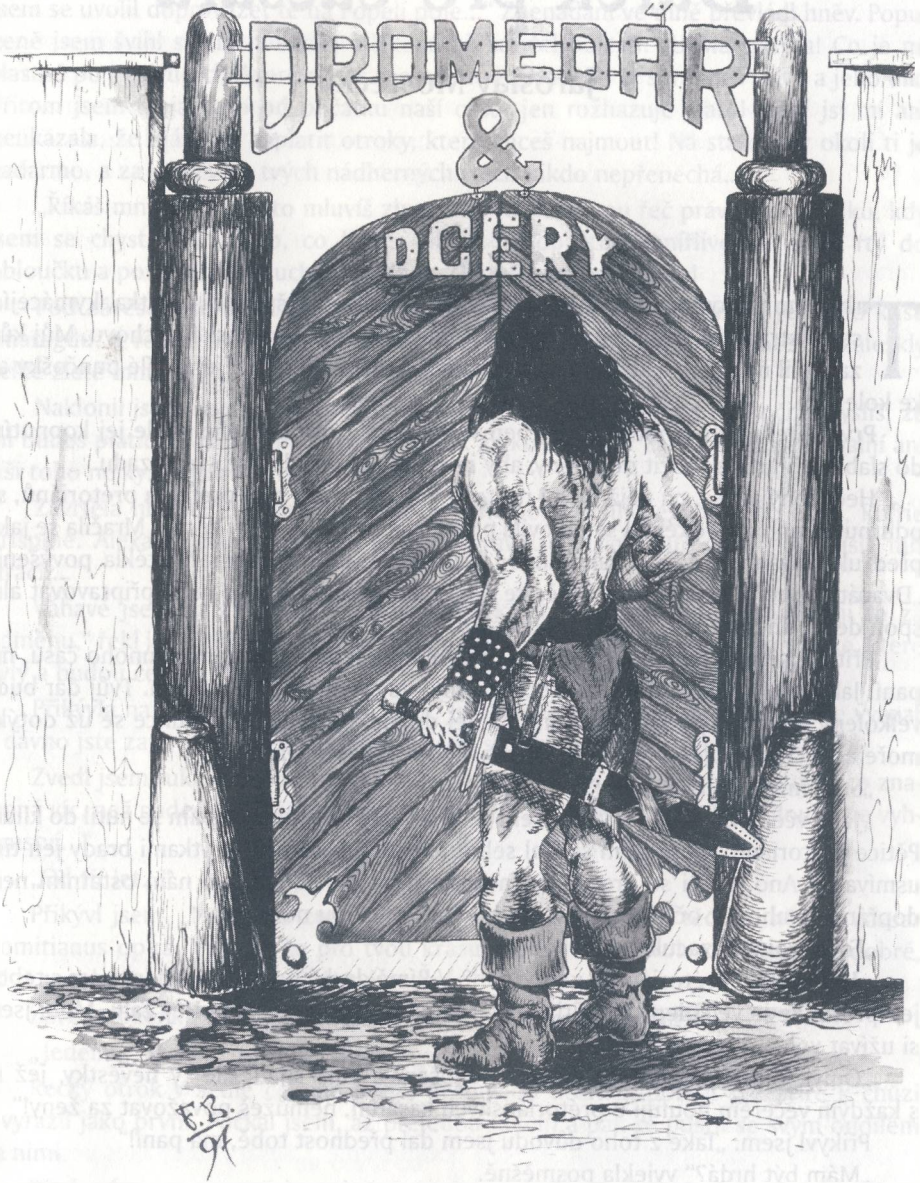
* * *

Nyní přicházíme ke zlomovému bodu celé povídky. Poslouchejte pozorně, raději si sedněte. Conan tedy došel zpátky do města. Zatím vám je všechno jasné? Pakliže ano, tak potom došel k nejbližšímu hostinci. Pořád to jde? Vešel dovnitř a rezervoval si pokoj na deset dní a zbytek dovolené *prospal a projedl*. Potom se vrátil a pokračoval v boji s hrozivou nestvůrou, ale to už je jiný příběh.

* * *

No dobře, já chápu, že se cítíte být ošizeni, okradeni, ale dovolte, abych své a Conanovo počínání zdůvodnil. Tedy – jak jste zjistili, Conanovi odpočinek, tedy rekreace, neboli dovolená moc nejde. Zkuste najít jediný příběh o Conanovi se zmínkou o tom, že Barbar Conan z Cimmerie vyrazil na dovolenou, kupříkladu k Balatonu. Prostě Conan dovolenou mít nemůže a tudíž nemůže být ani turista.

ilustrace Filip Bečvář


DROMEDÁR
&
DCERY
E.B.
94

Dárek pro caesara

Jaroslav Mostecký

Trhl jsem uzdou a rozhodl se počkat, až se nahoru vyšplhají i nosítka, kymácející se ze strany na stranu mezi dvěma černými hřebci z parthského chovu. Můj kůň zatančil na místě a stříkance vysychajícího bláta znečistily jeho bílé punčošky až ke kolenům.

První hřebec se vyhoupl na hřeben vedle mne a otrok v jeho sedle jej kopnutím do slabin přinutil odbočit do strany, aby se mohl nahoru dostat i ten vzadu.

Hedvábný závěs, na nějž by mi nestačil ani dvouroční plat prefekta prétoriánů, se odhrnul stranou a v okénku se objevila překrásná tvář caesarovy sestry. Mračila se jako před ukřižováním: „Máš nějaký důvod k otálení, Rufrie Crispine?" štěkla povýšeně. „Dvacátý čtvrtý den Augustova měsíce není tak daleko, a hry se musí připravovat alespoň deset dnů předem! Není mnoho času!"

Přitáhl jsem uzdu a popuzeně po ní střelil pohledem: „Ty nemáš mnoho času, má paní. Jak jsem už slíbil, udělám všechno, aby ses svému bratru zalíbila. Tvůj dar bude velkolepý a zcela jistě tak nečekaný, že jej dojme k slzám... Ale slunce se už dotýká moře a za chvíli přijde noc. Nejvyšší čas k vyhledání noclehu."

„Strávíme noc jako včera!"

„Jako včera, má paní?" vyhrkl jsem vztekle a jen se sebezapřením se nutil do klidu. Pětice prétoriánů, které jsem si vzal sebou, se pod zlacenými krytkami brady jen tiše usmívala. „Ano, ty jsi se prospala v nosítkách na polštářích, ale nám ostatním není dopřáno zamhouřit oči, když ty se rozhodneš jet celou noc."

„To jsi voják?" zacukalo jí v koutku.

„Jsem velitel prétoriánské gardy, paní. V Římě druhý po caesarovi! Jel jsem s tebou jen proto, že je velkolepý Domitianus v Dalmácii a vrátí se až na Hry žalu. Mohl jsem si užívat volna, vína a žen..."

„Omyl, Rufrie Crispine! Dny plné lenošení a vína snad, ale ty nevěstky, jež se s každým večerem houfují u prétoriánských kasáren, nemůžeš považovat za ženy!"

Přikývl jsem. „Také z toho důvodu jsem dal přednost tobě, má paní!"

„Mám být hrdá?" vyjekla posměšně.

Mávl jsem rukou. „Jen proto, že mi záleží na dobré náladě božského Domitiana, jsem se uvolil doprovázet tě na Popelí pole..." Znenadání ve mně převládl hněv. Popuzeně jsem švihl svého hnědáka bičíkem, až zařičel bolestí. „U Marspitera! Co je mi vlastně po nestvůrách, které chceš caesarovi věnovat? To ty shrábneš slávu a jeho dík! Přitom jsem to já, kdo od počátku naší cesty jen rozhazuje zlato! Ještě jsi mi ani neukázala, že máš čím zaplatit otroky, které chceš najmout! Na statcích v okolí ti je zadarmo, a za úsměv na tvých nádherných rtech nikdo nepřenechá..."

„Říkáš mnoho, a přesto mluvíš zbytečně," utnula mou řeč právě v okamžiku, kdy jsem se chystal říct něco, co by mi nikdy neodpustila. Smířlivě našpulila rty do obloučku a poslala mi vzduchem polibek. Ona! Caesarova sestra!

Pod závěsem se vynořila její ručka, ztěžklá prsteny vyřezanými z jednoho kusu smaragdu, a rozevřela prsty. Na skomírajícím světle zapadajícího slunce se zaleskly velké zlaté mince.

Naklonil jsem se nad její otevřenou dlaň a vzápětí udiveně zvedl oči. „Myslíš, že mi budeš platit nějakou númidskou slitinou, za kterou mi v žádné taverně nenalijí ani číši toho nejkyselejšího vína?"

Zavrtěla hlavou: „To jsou alexandríny z nejpoctivějšího egyptského zlata, Rufrie Crispine. Alexandrijská mincovna je pod správou římských úředníků. Nemusíš mít strach..."

Váhavě jsem natáhl ruku a schoval desítku mincí do dlaně. „Nepovažuji to za odměnu," řekl jsem chladně a přesypal zlato do váčku. „Jsou to peníze na výdaje, které byly a budou cestou."

Přikývla na srozuměnou. „Souhlasím. Jestliže se ty a tví muži potřebujete vyspat a dávno jste zapomněli, že ctí legionáře jsou strasti, protrpěné v boji..."

Zvedl jsem ruku a zarazil ji: „Opakuji, že jsem velitel pretoriánské gardy, a to znamená víc, než padesát centurionů dohromady. Ty jsi, Iulie Octavie, byla dlouho ve vyhnanství..."

„Od tří let..."

Přikývl jsem. „Nemůžeš znát tak docela přesně hierarchii těch, o něž se caesar Domitianus opírá. Věř mi, že pro tvou krásu a pro tvou... svobodu bude jen dobré, když se zdržíš jakýchkoli urážek mé osoby..!"

Závěs v okénku nosítek se pohnul, ale dovnitř jsem nenahlédl.

„Jedeme," třeskl znovu její hlas.

Řecký otrok v sedle čelního koně, nesoucího nosítka, pobídl své zvíře k chůzi a vyrazil jako první. Počkal jsem, až přejedou kolem a pak se pustil se svým oddílem za nimi.

Před námi se rozevřela zvlněná krajina jižního Latia, zkadeřená jako hlava černouška vinicemi a kopečky sestříhaných olivovníků...

* * *

Minuli jsme odbočku do Capuy a Via Appia nás vedla dál, do campánského kraje. Daleko na západě se blýskala mořská hladina odleskem zapadajícího slunce jako dlažba před Neronovým divadlem po dešti, a od hor na východě přicházel soumrak.

Čím víc jsme se blížili k Popelím polím, tím byla krajina opuštěnější. Pusté vinice za ty tři roky zarostly lebedou a na obzoru se občas objevila stádečka zdivočelého dobytka.

Nechtělo se mi přes noc zůstávat v některé z opuštěných římských vil, plných zmijí a mravenců. Doufal jsem, že ještě před úplným setměním někde narazíme na lidi...

Ani to netrvalo dlouho. Jen co majitel nevelkého statku zahlédl náš průvod na dlážděné silnici, lemující jeho pozemky jako meandry velké řeky, vyběhl se svými dvěma syny na dvůr a cosi křikl na černou otrokyni, která se vynořila ve vratech maštale.

„Ave!" zahalekal už zdálky, sotva rozeznal, že se můj prsní pancíř leskne plátkovým zlatem. „Mohu ti nějak pomoci, vojáku? I já jsem nosil zbroj, a znám, jaké to je, dusit se horkem celý den v sedle. A zvlášť tady na jihu! Říká se, že Popelí pole ještě žhnou..." Zakroutil hlavou, jako by tomu sám nevěřil, a podržel mi třmen. „Slez z koně a přijmi trochu chleba a vína." Šlehl krávu v postroji vozu, naloženého senem, a zahnal ji na bok.

Vážně jsem přikývl a zůstal v sedle. „Tvé pohostinství přijmu, veteráne. Já i paní, kterou doprovázím..." Poposedl jsem a otočil se k zatažené hedvábné oponě v nosítkách. Nic se tam nepohnulo. Ani mne to nepřekvapilo. Už jsem ji stačil poznat. Její strach ukázat se lidem byl skoro až chorobný... „Podle ediktu samotného caesara jsou domácí povinni cestujícím římským občanům na požádání přepustit třetinu domu po dobu jednoho dne. Jsem si jist, že víš..."

„Samozřejmě že vím," přikývl muž stejně vážně. Z domu vyběhla otrokyně a přinesla mu krátký legionářský meč. „Touto zbraní jsem chránil život svého velitele u Masady a touto zbraní zvu tebe i tvou paní do svého domu..."

Zvědavě jsem si jej prohlédl: „Válčil jsi v židovské válce?"

Hrdě přikývl a teatrálně se bouchl do prsou: „Bok po boku s Vespasianem Flaviem, ještě než se stal caesarem, ať Řím na jeho vládu nikdy nezapomene!"

„Tvá loajalita je příkladná, veteráne, ale božský Vespasianus je dávno po smrti a dnes vládne jeho syn," utnul jsem jeho chvalozpěv. „Paní, kterou provázím, není moje a sotvakdy bude," dodal jsem se shovívavým úsměvem. „Je to Iulia Octavia, sestra samotného caesara..."

Starý voják sklonil meč a podezřívavě poodstoupil: „Caesar Domitianus nemá sestru..."

„Byla od tří let ve vyhnanství..."

Veterán z legií zavrtěl hlavou. „S Domitianovým otcem, nezapomenutelným Vespasianem, jsem nejednou spal v jednom stanu za tažení v judejských pouštích. Vím všechno o jeho rodině, a on věděl vše o mé, dokud byl ještě živ. Než se stal vládcem Říma, byl jsem velitelem jeho osobní gardy..."

„Nechci naslouchat tvým chlubivým řečem, starý!" odsekl jsem. „Iulia Octavia pro sebe žádá celý dům. Nalož se syny své věci na vůz a odjeďte i se svými otroky přespat k sousedovi..."

„Takové právo nemá ani caesar, natož jeho samozvaná sestra..."

„Mlč!" Uvolnil jsem nohu z třmenu a kopl jej do tváře. Hekl a zařval bolestí.

„Zachovejte klid a já zachovám váš život!" křikl jsem po jeho synech, kteří okamžitě přiskočili k povozu se senem a popadli do rukou vidle. „Než se dočista setmí, budete na cestě!" poručil jsem. Starý se se sténáním zvedal ze země a cosi nesrozumitelně mumlal pro sebe. Za záclonkou nosítek se mihly jemně zdvižené rty a poslaly mi polibek.

Netrvalo dlouho a vůz domácího, ještě plný nesloženého sena, opustil dvůr statku. Rozdělil jsem hlídky a poslal pětici svých mužů připravit si nocleh v nízkém stavení hned vedle brány. Počkal jsem, až zmizí z dohledu, a pak se otočil.

„Můžeš vystoupit, má paní," řekl jsem úmyslně nahlas, aby mne nepřeslechla. „Všichni jsou pryč, a mne už nepřekvapíš..."

Řecký otrok, který jel celou cestu na prvním koni, nesoucím nosítka, seskočil na zem a otevřel dvířka. Opatrně a téměř

nábožně nastavil ruce a počkal, až se mu caesarova sestra skulí do náručí. Sehnul se a postavil ji na zem.

S hlavou nataženou dopředu jako egyptská ještěrka, se rozhlédla kolem a spokojeně vykročila k domu. Nechal jsem otroka vypřáhnout a popoběhl jsem, abych vstoupil do domu první.

S taseným mečem jsem nahlédl do kuchyně a do ložnic a vrátil se k ní.

„Můžeš být klidná, paní," řekl jsem znovu.

„Nikdo tu není a ty už sis zvykl, viď," usmála se sarkasticky. Měla nejkrásnější úsměv. Měla nádherné vlasy barvy tmavého zlata a ruce bělostné jako perská princezna, která za celý život nespatřila přes zdi harému slunce.

Strhla si cestovní pallium z ramen a výsměšně se na mne zašklebila. „Dokud mne muži nespatří ze strany, psali by o mně jeden vedle druhého básně. I Vergilius, věřím tomu..."

Aniž by se ohlížela, jestli jdu za ní, zamířila k sloupům, tvořícím vchod do atria. Rychle jsem ji předešel, abych se nemusel zezadu dívat na její znetvořené tělo, a pozorně přehlédl houštinku cypřišků a pinií, rostoucích z velkých, hlínou naplněných mís, vyrovnaných kolem nádržky uprostřed atria.

„Nemyslím, že si chceš se mnou vyprávět o svém hrbu, paní..."

Zavrtěla hlavou: „Máš pravdu, Rufrie Crispine. Snad jsem zbytečně úzkostlivá a snad se stačí jen trochu lépe rozhlédnout po světě a najdu daleko odpudivější, než jsem já sama..." Přeskočil jí hlas a znenadání v něm nebylo ani za nehet lítosti. „Co říkal ten muž? Ten veterán, jemuž to tady patří?"

„Že máš nárok pouze na třetinu domu. A měl naprostou pravdu. Domnívám se, že svůj zjev nebudeš moci celý život stále jen schovávat. To jsi mohla..."

„Zůstat ve vyhnanství?" skočila mi do řeči a vzápětí mávla rukou, jako by jí to vlastně bylo jedno. „Co říkal o mně?"

Zaváhal jsem. „Že caesar nemá žádnou sestru."

Zašklebila se. „Kdo se může pochlubit, že poznal všechny děti božského Vespasiana?"

Zničehonic, beze slova, mne vzala za ruku a táhla sebou. Prošli jsme kolem fontány s měňavými rybkami z mauretánských jezer, a pak jsem zavřel oči. Neměl jsem ani zdání, co mám udělat. Už pár dnů jsem marně hledal lék proti závratím z jejích pískových očí. Od prvního setkání se ve mně bouřila krev, sotva jsem spatřil její tvář a boky, rýsující se pod příliš tenkou tunikou, a přece jsem se nedokázal přimět k tomu, abych na ni myslel jako na žádoucí ženu...

Nic by mne nedonutilo, abych teď oči otevřel.

Cítil jsem její ruku, vůni jejích vlasů, a nechtěl jsem si ten pocit kazit pohledem na nestvůrný hrb, kvůli němuž prý už jako malé dítě musela opustit Řím. Vyrůstal

z lopatek a ohýbal se vzhůru. Dosahoval výš než její účes, byť si vlasy vyčesávala nahoru, vysoko jak jen to šlo.

Narazil jsem do štíhlé vázy, plné papyrových svitků, a na okamžik přece jen oči otevřel. Pustila mne a ztratila se v zadní části ložnice. Z atria přinesl průvan mámivou vůni růží. Chvíli jsem ji pozoroval, jak přebíhá od jednoho okna ke druhému a zavírá okenice. Tma v místnosti houstla jako přesládlý med horských včel. Mhouřil jsem oči proti posledním zbytečkům světla a snažil se ji zahlédnout. Ale už příliš dlouho, téměř dvacet let, žila se svým znetvořením a naučila se procházet před osvětlenými okny tak, aby se na siluetě jejího těla nedala rozpoznat ani známka něčeho neobvyklého.

Ve vchodu do ložnice se mihl řecký otrok a cosi zadrmolil. Chvilkové okouzlení opadlo.

Trhl jsem sebou a otřásl se. Hrbatou! Málem jsem se jí dotkl! Já, který si může koupit ty nejkrásnější otrokyně na trhu...

Odpověděla mu řecky a proklouzla kolem mne zpět mezi sloupořadí, lemující atrium a pětici fontán. Vycítila to samé. Okouzlení bylo pryč.

Otrok přinesl víno a postavil je na mramorový stolek. Iulia Octavia se naklonila, aby mi sama naplnila číši, ale na dva prsty od horního okraje přestala a její otrok dolil víno vodou.

„Nejsem zvyklý pít ředěné patoky!"

Naklonila se nad stolek a svůdně se usmála. Nad levým ramenem se jí objevilo temeno jejího hrbu. „Červené víno neopíjí, zbarví-li se přidáním vody do barvy ametystu," řekla tiše.

„Bojíš se, že bych v opilosti..." Vztekle jsem vyskočil a pokusil se ji chytit za ruku. Uhnula a já sevřel v prstech jen látku její tuniky. Nesnesitelný šustot mi zahlušil bubínky a ještě v témže okamžiku jsem vyskočil na stolek.

„Hadi!" varovně jsem vykřikl. „Musí tu být hadi!"

Zavrtěla hlavou a zůstala klidně sedět: „Můj statečný přítel se nemusí bát," řekla s úsměškem na rtech. „Pohnul jsi látkou a zašustila mi kůže na hrbu... Pořád se mi loupe..."

Zase jsem seskočil a smetl ze stolku střepy rozbitých číšek. Řek přinesl nové a znovu nalil.

Zvenčí se ozýval čím dál hlasitější zpěv cikád.

Počkala, až se otrok vzdálí, a pak se znovu obrátila na mne: „Z tvé opilosti nemám strach, Rufrie Crispine. Můj kučeravý Řek Filétes by tě naučil způsobům. Umí bojovat lépe než kdokoli jiný. V aréně by se stal miláčkem lidu..."

S převahou jsem se zasmál: „Tak co ti brání, má paní, aby jsi věnovala caesarovi jej, namísto těch oblud, jež už beztak budou po smrti."

„O tom chci s tebou mluvit," potřásla hlavou a přestala se usmívat. „Proto jsi dostal ředěné víno, aby sis všechno správně zapamatoval, Rufrie Crispine. Tebe jsem si

vyvolila za průvodce, neboť nikdo jiný, vyjma blízkých caesarovi, a mezi ně se já ještě nemohu počítat, nesmí vstoupit na Popelí pole. Nikdo jiný by mne neochránil před vesničany, kdyby se dozvěděli, že jsem otevřela vchod do podzemí... Když vybuchl Vesuvius a zalil lávou a popelem Pompeje, Herculaneum a Stabiae, pod vrstvou žhavého prachu zůstalo i Creaturarium..."

Přikývl jsem. Nebylo to nic nového, i když se o gladiátorských kasárnách Creaturarium zapovídalo mluvit. Všimla si, že jsem dopil a pokynula Řekovi, aby mi znovu dolil ten ředěný dryák.

Mezi cypřišky za vodní nádržkou cosi zašustilo, ale nikdo z nás tomu nevěnoval pozornost.

Iulia Octavia se nadechla, a jako by si ani nepovšimla, že se jí na ňadrech rozhalil šat, pokračovala: „V Creaturariu nezahynuli jen gladiátoři. Staré sopečné sluje byly přehrazeny železným mřížovím a v klecích žily desítky šelem, lvů, tygrů, levhartů, medvědů. Nosorožec, pod jehož nárazem se kdysi zřítila tribuna se samotným Neronem. Obludný africký kerýt, před nímž v aréně prchala celá smečka lvů, dokud je jednoho po druhém nezadávil... Ti všichni docela určitě zahynuli, sotva se poprvé nadechli žhavého popela." Iulia Octavia se odmlčela, zhluboka se napila a protáhla se. Kůže na hrbu znovu nesnesitelně zašustila.

Musím přiznat, že jsem jí naslouchal bez dechu. Slyšel jsem už daleko divočejší zkazky o tom, co všechno se dalo spatřit v creaturarijských slujích. Dokonce se vyprávělo, že sama Kleopatra padla Caesarovi k nohám až poté, co ji provedl zdejším podzemím...

„Nejexotičtější tvory si však nechával velitel kasáren pro zvláštní příležitost, až se naskytne šance povýšit. Schovával je před každým kvestorem, kontrolorem z Říma, a těšil se, jak jednou caesara překvapí... Až přišel dvacátý čtvrtý den Augustova měsíce před třemi roky a krajina pod Vesuviem se proměnila v Popelí pole..."

„Co to bylo za tvory?" přerušil jsem ji.

Vstala, utrhla z pinie malou, nezralou šišku, popošla k nejbližší fontáně a začala ji drtit v prstech. Kousíčky házela do vody a snažila se je prstem potopit až ke dnu. Neodvažoval jsem se ji rušit. Caesarova sestra...

Znenadání se otočila a odhodila torzo šišky stranou. „Harpyje," řekla nahlas. „Ještě tam někde jsou tři harpyje, napůl ženy a napůl ptáci... Jeden z legionářů, který byl u toho, když je lapili v mauretánských pouštích, se později stal členem legie, střežící Pandatarii, ostrov s caesarovými vyhnanci, na němž jsem od malička vyrůstala. Za ty roky jsem se s ním spřátelila a on mi řekl mnohé, co bych se jinak nikdy nedozvěděla..."

Zachechtal jsem se a odstrčil otroka, který se opět cpal, že mi zředí víno. „Jestli tam opravdu byly, pak už je dávno po nich, bláhová!" vykřikl jsem a vyskočil na nohy.

„Tři roky pod vrstvou popela a lávy! Jsi blázen! Bez jídla, ať už žerou cokoli, bez vzduchu, bez všeho! Jsi blázen, caesarova sestro!"

Zavrtěla hlavou a znovu se natočila tak, aby skryla svůj hrb před mým pohledem: „To je ten třetí a nejdůležitější úkol, Rufrie Crispine. Jsou nesmrtelné, proto docela jistě přežily. Budou ale šílené hladem a plné nenávisti. Ty mne musíš před nimi ochránit, Rufrie Crispine..."

Už neřekla ani slovo. Pokynula Řekovi, a s ním v patách zamířila do ložnice.

Přisunul jsem si džbánek a přihýbal si červeného vína až do rána. Nic si z toho nepamatuji. Jen hluboko po půlnoci se vedle mne zpoza cypřišků a pinií vynořil jakýsi přízrak a cosi mi šeptal, dokud jsem jej vztekle neodstrčil a nesrazil mečem mezi ozdobné keříky růží. Sténal, dokud jsem neusnul.

Ráno jsem pak překvapeně zíral na umírajícího veterána, který se uprostřed noci proplížil zpět do domu a chtěl mi něco říct...

Potřásl jsem hlavou, v níž mi třeštilo jako v bronzovém hrnci, a sehnul se k němu. Dodýchával. Otevřel oči a vytřeštil je, jako by jej překvapilo, že dosud vidí mne a ne své dávno mrtvé druhy. Zasténal a pokusil se nadzvednout na loktech.

„Není to ona, prefekte," zasyčel a chytil se za hruď. Tmavý koláč zaschlé krve se nově zalil světlou červení. Blížil se konec. „To není caesarova sestra! Nikdy... Nikdy žádnou neměl..."

* * *

Vysloužilý legionář neumírá pro hlouposti. Ví, jaká je smrt, a tisíckrát jí stál tváří v tvář. Byl bych špatný voják, kdybych se přes to, co se stalo, nechal dál zaslepovat jiskřivýma, pískovýma očima ženy, která si mne najala.

Už od ranního kuropění jsem pozoroval každý její krok a Filétes, její řecký otrok, se stejnou vytrvalostí nespouštěl z očí mne. Celou dobu až do snídaně ubíhal čas v napjatém tichu a zrovna tak nepadlo jediné slůvko ani při jídle, sestávajícím ze studeného kuřete, pečeného v medové vodě, a hromady oliv.

Když Iulia Octavia dojedla a otřela si mastné prsty do vlněného šátku, zůstala sedět na vyšívané pokrývce, rozložené po zemi, sepjala ruce a opřela si o ně bradu. Byla v té chvíli krásnější než bohyně. Ovšem jen ve tváři.

Nějakou dobu mne pozorovala, a nakonec se usmála: „Chutnalo ti, Rufrie Crispine? Sama jsem chystala zásoby na cestu."

„Jsi zvyklá na malé příděly, paní," potřásl jsem hlavou. „Půlka kuřete vojáka nenasytí."

Jen rozpačitě pokrčila rameny. Věděla, že se se mnou od včerejška něco stalo, ale neměla ani zdání, co by to mohlo být. „V nejbližší době bychom snad už měli dorazit k cíli, ne? Pár mil na východ od kráteru Vesuvia jsou prý obydlené statky. Tam doplníme zásoby a pronajmeme si otroky."

„Za pár dní začne sklizeň vína," namítl jsem. „Nikdo nám otroky nepůjčí!"

„To už je tvoje věc, Rufrie Crispine!" Její hlas zledovatěl. „Slíbil jsi, že uděláš, co bude v tvých silách! A v silách velitele prétoriánské gardy..."

Kdesi za domem se ozval poděšený výkřik a zpoza rohu vyběhl jeden z mých prétoriánů: „Ave, praefectus... praefectus praetorio..." Hrkal ze sebe naučený pozdrav a nemohl popadnout dech.

„Poslouchám tě, legionáři!"

„Tam, za domem! Někdo zabil Lucia Marcella! Měl poslední hlídku. Byl jsem se podívat, proč nepřišel k jídlu, a našel jsem ho tam..."

Maně jsem si vzpomněl na noční střet s veteránem. Nemohl to být on. Pokud mne paměť neklamala, byla ještě noc, když jsem jej srazil mečem do růží, a čas poslední hlídky začínal s rozednívánim... Snad pomsta synů majitele statku? „Čím ho zabili?" zeptal jsem se.

Zavrtěl hlavou a chvíli trvalo, než znovu promluvil. „Nebyl to člověk, zcela jistě ne, prefekte! Musela to být šelma. Velká šelma. Taková zranění se vidí jen v aréně!"

* * *

Lucius Marcellus ležel těsně u zdi pod oknem a hlavu měl zvrácenou dozadu ve smrtelném úhlu. Kožené spěnky prsního pancíře byly rozervány jediným mocným úderem a od krku až po břicho se táhly hluboké, krvavé šrámy.

Na vyprahlé půdě se nedala najít sebemenší stopa, ale kdyby Lucia Marcella zaskočila skutečně nějaká šelma, měl by daleko hlubší a krvavější zranění... Rozpačitě jsem se rozhlédl a zavadil očima o stěnu domu. Několik zaschlých kapiček krve se táhlo až nahoru k oknu... Nechal jsem přivolat zbytek oddílu a nastavit kopí proti němu.

Poodstoupil jsem stranou a strčil čepel meče pod nedovřenou okenici. Dřevěná křídla okenice se s prásknutím rozlétla do stran a dovnitř vniklo světlo. Pokynul jsem jednomu z mužů, aby nahlédl dovnitř, a hned po něm jsem udělal to samé. Místnost, ložnice, v níž spala Iulia Octavia, byla prázdná...

Poslal jsem legionáře osedlat koně a sám se vrátil k caesarově sestře. Bez výstrahy jsem kopl kučeravého Filéta mezi nohy a srazil jej k zemi: „Tys mu dovolila zabít Římana?" křikl jsem na Iulii Octavii. Ani nepovažovala za nutné mi odpovědět. „Kam došel Řím, že jeden svobodný občan štve otroka proti druhému..?"

Vstala a vytrhla mi svého Řeka z rukou: „A kam došel Řím, že obyčejní vojáci beze studu nahlížejí do ložnice caesarovy sestry? Kdybych byla... jako jiné ženy, snad bych se zarděla a nechala jej zmrskat! Ale to, co mám na zádech, nespatří nikdo, komu to nedovolím! Řekněme, že jsem ho zabila já! Chceš mne trestat? Římské právo bude na

mé straně!" Povýšeně pohodila hlavou a zamířila k nosítkám. Nasoukala se dovnitř a okázala naznačila, že nastala doba odjezdu.

Chvíli jsem se za ní díval, jako hlupák, kterého přistihli při falešné hře.

„Chceš mne zabít," sykl mi řecký otrok do ucha a bezostyšně si stoupl těsně vedle mne. Jindy bych ho přetáhl za tu drzost oslovit prefekta, ale nyní jsem jen zvědavě zvedl oči. Řek pokračoval: „Říkáš si, že kdyby se hodně rozčílila, koupíš jí nového, i když doba, kdy stál otrok tolik co džbán vína, už je dávno pryč..."

„Čteš mi myšlenky?"

Zavrtěl hlavou. „Není to nic těžkého, pane. Já na tvém místě bych uvažoval stejně."

Užasle jsem na něho pohlédl. „Chceš mi něco říct?"

Zachechtal se jen tak nahlas, aby to nezaslechla: „V případě té vraždy jsem čistý jako lilie, pane. To jen tak, aby ses zamyslel ještě dřív, než mi náhodou zhořkne víno otrušíkem. Ona si myslí, že mne ochrání, že stačí hrst alexandrínů a ty zapomeneš na trest pro vraha..."

Ušklíbl se a střelil pohledem k nosítkám. Už by jí mohlo začít vrtat hlavou, kde se zdržel.

„Nenávidíš ji?" sykl jsem přes sevřené rty.

„Sloužím jí," odpověděl vyhýbavě. „Kdysi mi dala napít perské vody. Omamný nápoj, který dává mužům sílu před nocí lásky, má ale tu moc, že jej dnes už musím pít každý druhý den, aby se mi nerozskočila hlava bolestí... Nezbývá mi nic jiného, než jí sloužit. Plním její přání a dostávám peculium, plat, jako bych ani nebyl otrok. Až budu mít dost zlata, vykoupím se... Je... Je hrozná..." Najednou, jako by si uvědomil, komu pomlouvá svou paní, sebou trhl a podíval se na mne jako srna, zahnaná do slepé soutěsky.

Mávl jsem rukou. „Proč?"

„Vodí si mne na noc k sobě..."

Vyprskl jsem smíchy. „Hlupáku! Víš, jak jsi mohl dopadnout? Co je na tvém údělu tak špatné? Přes den si jezdíš na koni a večer sloužíš krásné paní..."

„Krásné?" vyrazil ze sebe nevěřícně. Sehnul se ke mně a vzal mi z rukou špinavý stříbrný talíř. „Promiň, pane, ale nepřišel jsi v nějaké bitvě o zrak?"

Znovu jsem se rozesmál. „Ve tváři je půvabnější než nejhezčí dívky z východu! Má hrb, u Junony, to je pravda, ale..."

Užasle se na mne podíval. „Hrb?" Ohlédl se k nosítkám a váhavě přikývl. „Ano, hrb... Tobě se líbí, pane?"

„Mně ne," zavrtěl jsem hlavou a vztyčil prst. „Ale já také nejsem její otrok, Filéte. Mohl jsi dopadnou daleko hůř..."

Najednou sebral odvahu a klekl si vedle mne: „Mé poblouznění jejíma očima dávno vyprchalo a zbývá mi už jen strach, pane. Jsem navždy v její moci, protože perskou vodu dnes už neumějí uvařit ani nejslavnější travičky z východu... Ona není tak

krásná, jak vypadá. Viděl jsi její nohy? Ne? Tak se dobře dívej, až se jí jednou vyhrne spodní okraj tuniky..."

Vytrhl se mi z rukou, uložil nádobí do koše v zadní části nosítek a bez dalších slov vyskočil na koně vpředu.

Jakmile se napřímil v třmenech, sklouzla mu z levého ramene plátěná halena a mým očím se naskytl pohled na záda, sedřená bičem.

Opar tajemství ze mne spadl. Chce se mstít, hlupák... Vzpomněl jsem si na včerejší večer. Šel spát k ní a z ložnice už nevyšel... Možná má takovou lásku ráda. Bičovat hezkého a silného muže za všechny ty úšklebky, kterých se jí v životě dostalo. Představil jsem si ho, jak se možná každý večer musí dívat na nahou caesarovu sestru a na její hrb, potažený šustící, loupající se kůží...

Otřásl jsem se a pustil jeho slova z hlavy. Bylo mi jej skoro líto, ale za tu vraždu stejně nakonec zaplatí on. Ani nejsilnější žena by neměla dosti síly, aby Luciovi doslova ulomila hlavu... Zaťal jsem paty do slabin svého hřebce a vyrazil za nosítky. V oparu, vznášejícím se nad mořem, už byl vidět kužel Vesuvia...

* * *

Na statcích jsem najal dva předáky otroků s černýma, uhrančivýma očima, zděděnýma po etruských předcích, a kolem třicítky černých Núbijců, jejichž zvířecí pracky se daleko spíš hodily na jarní práce na poli než na česání vinné révy. Proti mému očekávání byli statkáři dokonce rádi, že jejich černochy bude pár dní živit někdo jiný...

Popelí pole se táhla několik mil na všechny strany od sopky. Na několika místech tryskaly ze země horké prameny a o kousek dál se vzápětí vpíjely do vyprahlého, ztvrdlého popela. Minuli jsme několik venkovských sídel, z nichž trčely nad černou poušť sopečného prachu jen hlavice sloupů, a mířili dál, k mořskému pobřeží. Rozlehlá šedočerná rovina proměnila krajinu a jediným bodem, jehož jsme se mohli chytit při pátrání po Creaturariu, byly rozvaliny bývalého přístavu Herculaneum.

Před námi se stále strměji tyčil mohutný kužel vulkánu a jen nárazy mořského větru dokázaly chvílemi rozehnat mračna žlutého dýmu nad oběma krátery.

Po poledni prvního dne, kdy jsme vstoupili na zapovězenou půdu Popelích polí, kam caesar zakázal přístup, aby zabránil rabování pohřbených domů, jsme minuli místo, kde kdysi stály hradby dnes mrtvého přístavu, a zamířili podél úpatí zpět do vnitrozemí.

Plně jsem se spoléhal, že mi caesarova sestra sama ukáže, kde mají otroci začít kopat. Ale slunce už pomalu padalo k západu a naše karavana stále bez jediné zastávky putovala daleko horší pouští, než jsou nejzapadlejší končiny na jih od ruin Karthága.

Teprve k večeru, když jsme zeširoka obcházeli lávový hřeben, táhnoucí se k úpatí od spodního kráteru sopky, cosi vykřikla a Řek zastavil koně. „Ať se ti černí utaboří,"

štěkla hned nato směrem ke mně. „Brzy ráno začnou kopat. Dohlédni, Rufrie Crispine, aby se co nejdřív najedli, postavili stany a zmizeli v tom svém. Teprve potom vyjdu..."

* * *

Popelí pole se mělo jmenovat docela jinak. Černý sopečný popel už dávno ztvrdl na kámen a dokonce ani kované špičáky nedokázaly jen tak lehce pronikat černou hmotou.

Poté, co Iulia Octavia slíbila každému z Núbijců tři asy za den, pokud se nebudou zbytečně dlouho chystat k práci a narovnávání zad zkrátí na polovinu, dřeli černí otroci jako kdyby ani neznali únavu. Etruští předáci byli skoro bez práce, a tak se nakonec taky chopili špičáků a lopat a střídali se v práci spolu s ostatními.

Dny ubíhaly velice rychle a pomalu nadcházel konec měsíce, pojmenovaného po Iuliu Caesarovi. Hvězdná znamení se chystala vstoupit do měsíce Augustova. Blížil se Domitianův návrat z Dalmácie. Dvacátý čtvrtý den Augustova měsíce mělo nastat třetí výročí výbuchu Vesuvia a na počest mrtvých z Pompejí, Herculanea a z dalších míst pod vulkánem se v Římě chystaly velké Hry žalu. Iulia Octavia neměla mnoho času, jestli chtěla překvapit harpyjemi svého bratra ještě dříve, než začnou. Já měl času méně. Nebýt v Římě, když se vrátí caesar, to znamená mít strach, a mít strach znamená skrývat spiknutí...

* * *

„Mramor! Narazili jsme na mramor, pane..."

Vyrazil jsem ze stanu a rozběhl se k výkopu. „Vezměte si mlátky a sekejte dál," zavelel jsem. „Ale opatrně, u Marspitera! Je to střecha gladiátorských kasáren. Jestli se popel a láva nedostaly dovnitř, mohli byste propadnout dolů..."

Už mne neposlouchali, a rád jsem jim to odpustil. Zmocnilo se mne stejné vzrušení jako jich. Nejmenší z černochů se spustil hlavou dolů, dva otroci jej popadli za holeně a znovu se začalo ozývat pravidelné ťukání do kamene.

Vedle mne se vynořil Filétes: „Mám to říct mé paní?"

Zavrtěl jsem hlavou: „Počkej ještě, Řeku. Možná je celá vnitřní prostora zanesena stejně tvrdým materiálem, na jaký jsme naráželi až dosud..."

Hodiny ubíhaly a otroci se zatím dostali jen sotva na dva prsty do mramorové desky. Přecházel jsem kolem a jen netrpělivě podupával. Blížil se večer. Vrchol sopky se zahalil do hustého příkrovu dýmu a dvakrát se téměř neznatelně otřásla země. Přestávalo se mi tu líbit.

„Dost," mávl jsem rukou, když už byla úplná tma. Núbijci se nevzdávali, ale už bouchali do kamene jen naslepo a nemohlo to mít žádný výsledek. „Přestěhujte sem

všechny zásoby dřeva a vody," zavelel jsem. Okamžitě mne poslechli. Možná i některé z nich napadlo, co jsem vymyslel. „Dokud nespálíme poslední poleno, budeme v díře udržovat oheň! Až zbude jen popel, smete se stranou a na rozpálený kámen se na dvakrát vylije všechna voda, co máme!"

* * *

Z výkopu se vyvalil oblak páry, páchnoucí mokrým popelem, a mramor pod námi praskl tak hlasitě, že to muselo být slyšet až na okraji Popelího pole.

„Ještě jednou!" křikl jsem na oba Etrusky a otřel si zmazané a zpocené čelo. V blízkosti díry bylo horko jako u cihlářských pecí.

Nová dávka vody vnikla do spár v popukaném mramoru a dokončila zkázu. Jeden z otroků vzal do rukou obrovský kus vydolované spečené škváry a svrhnul jej dolů. Po nárazu bylo chvíli ticho a vzápětí se ozval zvuk tříštícího se kamene kdesi hluboko pod námi.

Spokojeně jsem Núbijce poplácal po zádech a odfoukl si. „Běžte spát," propustil jsem je. „Musíme počkat do rána, až mramor zchladne."

Zamířil jsem ke svému stanu a z temnoty za ním se ozval Iulinin šepot: „Podařilo se?"

Přikývl jsem. „Podařilo, má paní. Ráno se můžeme spustit dovnitř. Jestli je to palác creaturijského prefekta..."

„Je to on," nenechala mne domluvit.

„Jestli je to jeho palác, pak se mi podařilo tvé přání splnit. Všechny budovy creaturijských kasáren byly navzájem spojeny. Kdysi jsem tu byl, ale jen jako člen caesarova průvodu, který byl nakonec ubytován v Pompejích..."

Ze tmy se vynořila její ruka a propletla svoje prsty s mými. „Ráno vyplať otroky a pošli je pryč. Dolů se spustíme jen my dva..."

Sevřel jsem její dlaň, až zasykla bolestí: „Říkala jsi, že máš z těch ptačích žen strach, nemám pravdu?" Kroutila rukou a tiše skučela, Tiskl jsem ji víc a víc. „Nebylo by rozumnější vzít s sebou všechny mé muže, a možná i otroky?"

„Nebylo," rozhodně zavrtěla hlavou a vytrhla se mi. „Pamatuj si, až ráno odejdou, opustím stan a spolu se spustíme dolů. Budeme muset něco vzít, abychom utišili jejich nejhorší hlad... Možná přece jen vezmeme jednoho otroka s sebou."

* * *

Dotkl jsem se nohama podlahy a pustil se lana. Bleskově jsem vytasil meč a rozhlédl se. Pracovna creaturijského prefekta byla nejspíše ve stejném stavu jako ve chvíli výbuchu. Jen podlaha z červené žuly byla zanesena závějemi jemňounkého písku a ze

svitků, rozložených na stole, zbyly jen zčernalé zbytky, rozpadávající se při prvním závanu průvanu. Okenice byly zavřené, zřejmě proto, že už pár dní před výbuchem zanášel vítr den co den mračna jemného černého popílku na římská města pod Vesuviem. V duchu jsem zadoufal, že podobně tomu bude i v jiných místnostech, abychom se ještě nemuseli do podzemních kobek prokopávat. Křikl jsem nahoru, aby ještě před Iulií Octavií spustili dolů dva špičáky, a jen chviličku musel čekat, než se tak stalo. Jeden jsem podal černému otrokovi, který neměl ani tušení, jaký úděl mu caesarova sestra připravila, a druhý Filétovi, o němž jsem byl přesvědčen, že s námi ze stejného důvodu jako černoch určitě nejde. Přesto se co chvíli otřásal a bázlivě se rozhlížel kolem sebe.

Nakonec se nechala mými legionáři spustit ta, kvůli níž jsme tady všichni byli.

„Víš kudy?" obrátila se na mne.

Zavrtěl jsem hlavou: „Budeme muset hledat. Ale i kdybychom je našli..."

„Tak co?" zašeptala.

„Nemáme klec ani pouta!"

„Už v Římě jsem ti přece říkala, že nic takového nepotřebujeme."

Začal jsem šeptat taky: „Jak si to tedy představuješ?"

„Nijak," pokrčila rameny a její hrb znovu nesnesitelně zašustil. Přeběhl mi z toho po zádech mráz. „Až se nažerou, budou mírné jako ovce. Ostatně, řemení k jejich spoutání tam dozajista někde bude. Bylo by zbytečné, abych nechala něco takového šít, když ani přesně nevím, jak vlastně vypadají..."

Núbijec na můj pokyn otevřel dveře do chodby a zvedl před sebe louč. Mihotavý plamen ji osvětlil jen na pár kroků a zbytek se zase utápěl v absolutní tmě.

„Mohou nás přepadnout?"

Neznatelně kývla: „Mohou všechno. Když vulkán vybuchl, byly ale docela jistě ve své kobce. Můžeme jenom doufat, že se z ní dodnes nedostaly ven..."

* * *

Chodby a sály byly pusté a až na několik vysušených mrtvol nenasvědčovalo nic tomu, že by tudy před třemi lety kráčela smrt. Směřovali jsme stále dolů. Kdykoliv jsme narazili na schodiště, sestoupili jsme po něm až do nejspodnějšího podlaží. Vždycky jsme však nacházeli jen vinné sklepy a sýpky, plné seschlého obilí a myších lejn. Jako by ti drobní tvorové katastrofu o několik dnů přežili, než uhynuli žízní...

Teprve až v západním křídle kasáren jsme nalezli schodiště, které jsme hledali od počátku. Vzduch tu byl těžký a téměř nedýchatelný. Vždy po několika krocích jsme hodili louč o pár schodů hlouběji, jestli snad nezhasne a neznemožní nám další sestup dál do sklepení.

Ve vyšších patrech nemělo schodiště uzavřené okenice, a tak jsme místy jen těžko překonávali jazyky ztuhlé lávy, která naštěstí zatvrdla dřív, než stačila zaplnit celou šachtu schodiště.

Čím jsme pronikali hlouběji do skály, tím bylo známek po výbuchu méně a méně. Černoch se každou chvíli ohlížel a vsadil bych na to i svůj úřad, že kdyby měl svobodnou vůli, už dávno je venku a nadšeně se hlásí na práci třeba i do cínových dolů.

Zvuk našich kroků se rozlézal po stěnách a stropě a hnal se před námi jako mořský příboj stále dál...

Prošli jsme kovárnou, plnou železných bodců, jaké dostávají gladiátoři, když se mají v aréně utkat se slonem, plnou nedokončených klecí a těžkých plátů, sloužících jen bohové vědí k čemu...

Iulia Octavia kráčela přede mnou, jako vždycky s hlavou vystrčenou dopředu jako egyptská ještěrka, a Filétes se pomalu ploužil s loučí za mnou.

Z dílny jsme se nedovřenými dveřmi protáhli do rozlehlé jeskyně. Kout napravo byl přehrazen mříží a na dva kroky před ní seděly kolem stolu vysušené mumie, zkroucené pod legionářskou zbrojí. Mrtvýma očima zíraly na těžký stůl, na němž ležely zaprášené kostky. Naklonil jsem se mezi mrtvé a foukl. Na kostkách se pod prachem objevily samé šestky.

„Měl štěstí," zabručel mi do ucha Filétes. „Takový vrh se hned tak nepodaří..."

Vyrazil mi dech. Trochu překvapeně jsem se po něm ohlédl a už nestačil nic říct.

Z hloubi jeskyních chodeb se ozval skřek, při němž tuhla krev v žilách. Černochovi naskočila husí kůže a Filétes se podvědomě skryl za mne. Najednou jektal strachy a chvíli mu trvalo, než ze sebe dostal kloudné slovo: „Mooo... mohu se zeptat, pane?"

Přikývl jsem. Držel jsem meč napřímený přímo před sebe a měl jsem sám co dělat, abych se nerozběhl zpátky.

Filétes se naklonil až ke mně: „Koho vybrala má paní za žrádlo pro harpyje? Mne, nebo... jeho?" Kývl bradou směrem k Núbijci.

„Jeho," sykl jsem, abych ho uchlácholil. „Jenom nevím, proč s sebou brala tebe?"

Viditelně se uklidnil. Prohlédl jsem si ho od hlavy až k patě. Zdálo se, že ví víc, než já. Docela určitě...

Chytil jsem ji za ruku a podvědomě ztlumil hlas do šepotu: „Co teď?"

„Co by?" pokrčila rameny a znovu zašustila látka její tuniky o loupající se kůži na hrbu. „Jsou za mříží, jinak by tu už byly. Jdeme dál, Rufrie Crispine. Vzmuž se, caesar se o tvé statečnosti doví, slibuji ti to..."

Nelidské skřeky a nárazy těl ptačích žen do mřížoví se nesly chodbou desetkrát silněji, než když nad Kapitol stoupá řev Římanů, vítajících vojevůdce. Ty stvůry o nás věděly. Snad nás ucítily, nebo zaslechly naše kroky...

Bylo to stále silnější.

Stále pomalejším krokem jsme se blížili k ohbí chodby. Po stranách jsme míjeli kobky s vysušenými mršinami lvů a stříbrných medvědů z Kappadokie, pahrbky žluté srsti, žíhané černou linkou, prozrazující mršiny tygrů z krajin za Eufratem...

Iulia Octavia zpomalila a vystrčila černocha i Filéta před sebe. Chytila mne za rameno a počkala, až se nám oba trochu vzdálí.

„Zab ho!" vyhrkla šeptem. „Rychle! Jestli jsou harpyje už za příštím ohybem chodby, nic jej nezadrží, a budeme jej muset hledat po celém paláci."

„Koho z nich?"

„Přece toho černocha, hlupáku. Filétes je můj otrok, toho nikdy nedám! Nikdy sis nevšiml, jak je ti podobný?" Její dech byl najednou horký jako dech té nejdivočejší milenky. „Vím, že se ti hnusím se svým hrbem, Rufrie Crispine, proto jsem si našla někoho, kdo je ti podobný... Mám tě na očích už dlouho..."

Ošil jsem se. Co jsem jí na to měl říct? Že mne láká, a přece bych se hnusil sám sobě, kdybych měl v prstech probírat plachty její loupající se kůže? Setřásl jsem její ruku z ramene a beze slova přidal do kroku.

Skřeky harpyjí nabývaly na síle. Núbijec neměl až do poslední chvíle tušení, co se chystá. Vrazil jsem mu meč zezadu pod lopatku a jen tak tak uskočil, když se po mně ještě stačil ohnat loučí. Filétes jej beze slova vzal pod rameny a táhl dál.

Měla pravdu. Nebyly daleko. Za nejbližším ohbím se nám otevřel pohled na zamřížovanou celu, sotva dvacet kroků dlouhou a stejně tak hlubokou. Skalní stěna byla zbrázděná hlubokými rýhami od drápů ptačích žen, silné, pevné mříže prohnuté do všech stran, a přece nepokořené silou harpyjí.

Poskakovaly ve svém vězení jako velké opice z afrických pralesů. Cloumaly železnými pruty a samy sebou navzájem...

Nuceně jsem se zasmál: „Ty že se nechají v klidu odvést?"

Ani mi neodpověděla. Rozběhla se podél klece v dostatečné vzdálenosti, aby na ni stvůry nedosáhly, a na tváři se jí objevil docela neznámý výraz.

Nevšímaly si jí. Větřily krev a maso a natáčely se svými mordami k černochově mrtvole. Vlastně ani neměly mordy, či tlamy, jako mají zvířata. Měly tváře jako lidé. Jako dívky, jimž ještě není dvacet let.

„Dělej," obrátila se na mne Iulia Octavia. „Nemůžeme je pustit, dokud jsou hladové. Naporcuj maso!"

Zavolal jsem k sobě Filéta a předal mu svůj meč. Okamžitě pochopil, co má dělat. Dvakrát se rozpřáhl a hned nato prostrčil stvůrám mezi mřížemi černochovu nohu...

O každé sousto se rvaly divočeji než šelmy. S každým dalším kusem masa ale jejich zuřivost po potravě slábla, až si nakonec posedaly na zem těsně u mříží a začaly si nás všímat.

„Vezmeme vás s sebou do Říma," řekl jsem silným a pánovitým hlasem. Neměl jsem tušení, jestli rozumí lidské řeči, ale jejich reakce mne okamžitě přesvědčila o tom, že ano. První z nich vyskočila, jako by se na ni vrhl roj včel, a mrštila po mně čerstvě ohlodanou kostí.

„Klid," zavrčel jsem zaraženě.

Znovu vyskočila a její křídla jí při tom pohybu zašustila o sebe. Už jsem ten zvuk znal.

Bleskově jsem se otočil a jen stačil zahlédnout, jak si caesarova sestra svléká tuniku a vystupuje z látky stejně nahá, jako ji stvořili bohové. Byla krásná, stejně jako by byly i ty uvnitř, kdyby si seškrabaly staletou špínu z těla. Místo hrbu se jí nad ramena zvedala sepjatá křídla a jejich pera o sebe šustila docela jako skutečná suchá kůže...

„Ty jsi přišla?" zavřeštěla jedna z vězeňkyň egyptsky. „Kde bereš odvahu se nám vysmívat?"

Tvor, v němož se proměnila Iulia Octavia, měl do sebevědomí naduté caesarovy sestry daleko. Harpyje přešlápla, a máchnutím křídel se dostala až k mřížoví. „Kaji se, sestry!"

„Po pěti letech!" Jejich sípot zněl příšerně, jako by jim peří rostlo i na hlasivkách. „Z toho dlouhé tři roky jsme tady trpěly o hladu. Jak tě máme potrestat?"

Běhal mi mráz po zádech, ale nedokázal jsem ani hlesnout. Jen jsem se

pootočil po Filétovi. Jeho kůže se leskla potem. Bál se, bylo mu to znát na očích. Šíleně se bál. Vzpomněl jsem si na jeho tajuplné narážky poté, co jsme našli zabitého Lucia Marcella, a vrátil se pohledem k nestvůrám. Ten Řek to musel celou dobu vědět...

„Pochopíte někdy, že jsem propadla jeho kráse, jeho hlasu, jeho očím..?" nešťastně zavřeštěla. „A přitom jsem pro něj byla hnusná na pohled! Zrůda! Dal si podmínku, a já ji splnila! Z lásky!"

Váhavě přistoupila k posuvným dveřím klece a sehnula se, aby odstranila zarážku.

„Zradila jsi nás pro Římana! Zbohatl na tom, že nás prodal do arény, a ty ses začala oblékat do tuniky..."

Padla na kolena. Po čtyřech se doplazila k zarážce a vzala ji mezi prsty.

„Zasloužila bys smrt, kdybys mohla zemřít!"

Teprve nyní jsem se vzpamatoval. „Neotvírej jim, Iulie..."

„Okypeté," pronesla zvolna. „Jmenuji se Okypeté, lásko..." Ani jsem si neuvědomil, jak mne oslovila. Jen v jejích očích jsem zahlédl cosi, co mne varovalo.

Všechny tři ptačí ženy zacloumaly mříží společně.

„To je on?"

„Pusť nás!"

„Okypeté..!"

„Proč je chceš propustit?" vykřikl jsem.

„Nesmrtelnost slábne, lásko," smutně zašeptala. Nechápal jsem, proč mi tak říká. Až dosud mezi námi problesklo jen pár jisker ve vzdušných polibcích...

Železo zaskřípalo o železo a dvířka kobky se odsunula stranou. Vyřítily se jako dravci na kořist. Hmátl jsem po meči, ale ten svíral Filétes a usmíval se na mne z protější strany jeskyně.

„Nemám hlad," řekla ta první a zbylé dvě kývly hlavou...

* * *

„Vstávej, miláčku, probuď se!"

S vypětím všech sil jsem otevřel oči a zamžoural proti světlu louče, poskakujícímu po klenutých stěnách sluje.

Sladká tvář Iulie Octavie se na mne usmívala a její rty se mi nabízely k polibku.

Zvedl jsem oči a pohlédl přes ni. V jeskyni nikdo nebyl.

„Musela jsem si to vymyslet," zašeptala a pohladila mne horkou dlaní po tváři. „Máš stejnou zbroj, jako měl tehdy on, a jste si podobní... Už jsem ti to řekla..."

„S kým? S kým jsme si podobní?"

„S Filétem přece!" řekla a smyslně přimhouřila oči. V té chvíli bych jí snad všechno odpustil. „Miluji Filéta, a on, než se začal vydávat za řeckého otroka, mne přiměl,

abych zradila své sestry...“ Na okamžik se odmlčela a zasněně se usmála. „Když zbohatl na mém hrozném činu, chtěl ode mne odejít, a tak jsem...“

Neznatelně jsem přikývl: „Perská voda...“

„Už mu nezbývá nic jiného, než zůstat se mnou... Bez sester jsem ale cítila, že začínám stárnout. Musela jsem je najít. Bez nich bych umřela...“ Ještě jednou mne pohladila, a pak stáhla ruku zpět. „Kdybych jim svého milence nevydala, nikdy by mi neodpustily a nechaly by mne samotnou někde pojít jako zvíře...“ Nadechla se a v koutcích očí se jí objevily slzy. „Za to, že jsem jim vydala toho, kdo mne přemluvil ke zradě, mi dovolily ponechat si otroka, Filéta, když už jsem si na něj zvykla... Ony netuší, že on je ten pravý...“

Zvedla se. Teprve teď jsem si uvědomil, že jsme leželi vedle sebe na zemi.

„Nechám ti tu světlo,“ zašeptala. „Nedaly jinak, než že tě vydají stejnému trápení, jaké přetrpěly ony...“

Poodběhla a máchla křídly. Ještě se naposledy otočila. „A nezlob se, Rufrie Crispine, nemohu tě v budoucnu vykopat, budou mne hlídat. Ještě dnes zasypou tu díru nahoře...“

* * *

„Tak co, legionáři? Poslouchali jste můj příběh? Ani jste nedutali, všímal jsem si. Mám čas si všímat. Nic jiného nedělám, ani nemůžu.

Trochu se prospím, a pak vám budu zase něco vyprávět, něco z bojů v Egyptě. Byl jsem tam dvakrát, nevěříte?

U Marspitera, legionáři, aspoň kývněte hlavou, že mne posloucháte! Máte štěstí, že za vámi nemůžu, ta mříž je příliš silná, než aby se mi podařilo ji rozlomit.

Slyšíte, chásko plebejská? Asi ne. Pořád jen sedíte a zíráte na stůl před sebou. No a co, tak vám padly samé šestky...

V Egyptě to bylo tak...

ilustrace Alois Křesala

Mýtus, fantasy a jejich hrdinové

Pavel Houser

Následující text je volným přepisem přednášky K. Stibrala a P. Housera na Parconu '96.

Hned v úvodu je potřeba poukázat na určitou nejednoznačnost pojmu „hrdina". Může se jím myslet prostě postava vystupující v nějakém příběhu: „Hlavním hrdinou díla je učitel přírodopisu na dívčí internátní škole, který se nedokáže zbavit své nesmělosti a..." Naproti tomu v užším slova smyslu je hrdinou míněn zdaleka ne každý. Pokud se v tuto chvíli podíváme na spisy C. G. Junga, zjistíme, že jejich autor rozlišil několik základních archetypových obrazů, jimž přiřadil jednotlivé postavy. Byly to Průvodci (Anima a Animus), Matka, Panna, Hrdina, Moudrý stařec, Osamělé dítě, Trickster a Stín.

Je dobré si uvědomit, že v případě důsledného užití této terminologie nejsou například Gandalf ani Prométheus „hrdiny" v pravém slova smyslu, třebaže tak budou v dalším průběhu textu označováni*.

*Pro úplnost bych poznamenal, že existuje ještě několik dalších pohledů na tuto problematiku. Třeba Frey rozdělil literární hrdiny do pěti kategorií, když vycházel z "vývoje způsobu výpovědi fikce od magického k ironickému". Vysvětlím ve zjednodušené formě:

1. Mýtus se vším všudy: hrdina je bůh, bytost zcela odlišná od člověka.

Pro každý ze základních vzorců je něco typické. Tento trend byl ve fantasy literatuře doveden až k tomu, co lze označit za schematismus (Archetyp samotný ovšem není a ani nemůže být schematický, protože se k němu nelze bezprostředně dostat. Například ve snu, v kresbě duševně nemocných nebo osob se změněným stavem vědomí vidíme vždy jenom archetypový obraz).

Hrdinovi takto odpovídají určité atributy: například kouzelná zbraň, vlastnictví dalších magických předmětů, Poslání dané často věštbou nebo snem apod. Tato klišé jsou samozřejmě odvozena především z Pána prstenů a způsobují nepříliš dobrou pověst celého žánru u literární kritiky (pokud se jím vůbec zabývá).

Pokud se nyní zaměříme na hrdiny mýtu, zjistíme, že zde je situace poněkud odlišná. Hrdina je charakterizován především jako ten, kdo dává něčemu počátek, něco zakládá. V zásadě lze v tomto případě rozlišit dva druhy činů: fyzické a psychické. Fyzickým činem může být boj proti nějaké příšeře ohrožující lidstvo, proti nepříteli, případně i proti bohům. Psychickým činem je nějakéhý kulturního objev, jako je písmo, oheň nebo pluh.

Druhou zmiňovanou kategorii tvoří tzv. kulturní hrdinové. V některých oblastech jejich význam zcela překrývá příběhy o statečných válečnících. Příkladem toho je Čína, kde jsou první císaři právě „vynálezci" všemožných kulturních vymožeností (hedvábí, vozů, domů), kteří po své smrti odešli na nebesa a tak se stali bohy. Ale i v Řecku nebo Egyptě mají někteří z bohů v popisu práce především být učiteli lidí – Thovt vynalezl písmo, Usíre naučil lidi obdělávat pole, Pallas Athéna darovala Athéňanům první olivu.

Kromě konkrétních „vynálezů" se někteří kulturní hrdinové považovali rovněž za strůjce určitého společenského uspořádání. Sumerský Enlil byl takto identifikován se státním uspořádáním („Bez Enlila... by král nevyrostl, velekněz ni velekněžka by nebyli určeni, dělný lid by neměl správce ani dozorce svého..."). V předkolumbovském Mexiku byl za dárce civilizace považován Opeřený had Quetzalcoatl.

Téměř všechno, čím se starověký člověk zabýval, bylo v jeho představách především opakováním činu, který už byl vykonán nějakým bohem či hrdinou. Z tohoto hlediska každá dovednost musela mít svého patrona. Teprve později převládla představa lineárního času směřujícího odněkud někam (např. od Stvoření

2. Hrdina je nad jinými lidmi i nad svým přirozeným okolím. Sem patří hrdina pohádky, legendy nebo středověkého románu. Vystupují zde kouzla, mluvící zvířata, magické zbraně.

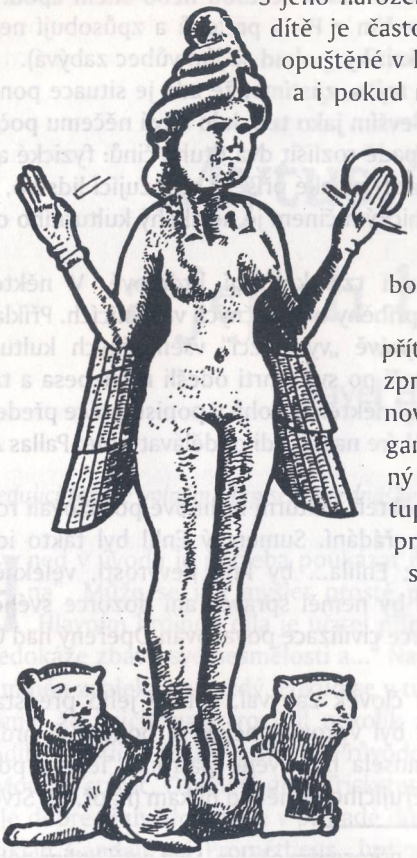
3. Hrdina nad ostatní činí svými činy, nikoliv nějak z podstaty (částečně se překrývá se stupněm 2).

4. Hrdina realistického románu.

5. Antihrdina literatury 20. století, jemuž se čtenář vysmívá, jehož může litovat či jím pohrdat, sotva však obdivovat nebo se s ním ztotožnit. Tak či tak, je čtenáři podřazen.

po Poslední soud). Jak upozorňuje M. Eliade v Mýtu o věčném návratu, pro předcházející období byl naopak typický strach před jakoukoliv změnou, odmítání dějin. A pouze hrdina měl v tomto „povolenu" výjimku, on jediný měl „právo" něco vytvořit. Čas hrdinů byl kdesi v minulosti, byl Zlatým věkem, od něhož svět procházel neustálým úpadkem.

V mýtu se člověk hrdinou nestává, naopak se jím rodí. S jeho narozením se pojí různá abnormální zjevení, dítě je často nalezeno plovoucí v košíku nebo opuštěné v lese. Často se jedná o levobočka bohů a i pokud rodiči héroa nejsou nadlidské bytosti, získává mezi nimi alespoň patrona – tak, jako Gilgamešovi pomáhal sluneční bůh Šamaš. Pokud se hrdina dostává k moci, stává se jeho patron do budoucna mnohdy bohem celého města*.



Socha babylónské bohyně Ištary, vystupující mj. v Eposu o Gilgamešovi.

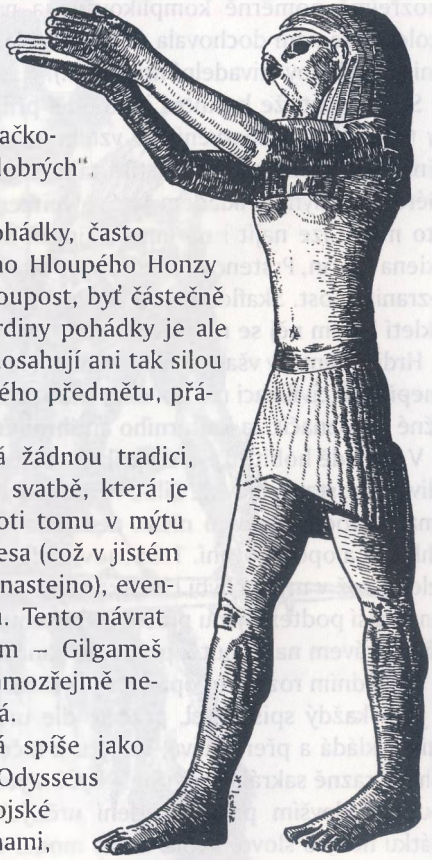
Kromě patrona má hrdina často také přítele, s nímž je spojen jeho osud. Přítel zpravidla během příběhu umírá, což hrdinovi umožňuje jakýsi vnitřní přerod (Gilgameš po smrti Enkidua opouští pohodlný život a vydává se hledat lidem nedostupnou nesmrtelnost) nebo alespoň proměnu vnější (Achilleus se vydává pomstít Patrokla).

Hrdina mýtu je nadán mnoha přednostmi, silou, krásou, věšteckým duchem, básnickým nadáním či schopnostmi magickými; naproti tomu v morálních ohledech není ani zdaleka ideální a má celou řadu nectností a vad. Typickým příkladem jsou věčně se hašteřící bozi řečtí. Vůbec celé pojetí dobra a zla v mýtu se silně odlišuje od pozdějších důsledně dualistických koncepcí filosofických

*Vytvoření městských a kmenových ochranných božstev bylo jednou z důležitých etap vývoje náboženství mezi polyteismem a monoteismem.

či náboženských. V podstatě lze hodně zjednodušeně říci, že v mýtu se na dobré a zlé dají rozdělit jednotlivé skutky, nikoliv ovšem jednotlivé postavy (snad jedině s výjimkou boha Baldra, který ovšem umírá a tím z dalších příběhů jaksi vypadává). Odin, ačkoliv v Ragnaroku stojí na straně těch „dobrých", sám spáchal první vraždu ve světě*.

Usírův syn bůh Hór byl jedním ze staroegyptských kulturních hrdinů.



Speciálním případem je hrdina pohádky, často lenivý budižkničemu. V případě českého Hloupého Honzy k tomu navíc přistupuje i naivnost a hloupost, byť částečně pouze předstíraná. Hlavní odlišností hrdiny pohádky je ale jeho důsledná pasivnost. Svého cíle nedosahují ani tak silou či umem, jako spíše obdržením magického předmětu, přátelstvím se zvířaty apod.

Hrdina pohádky rovněž nezakládá žádnou tradici, jeho život je zpravidla doveden až ke svatbě, která je nejobvyklejším koncem pohádky. Naproti tomu v mýtu hrdina buď umírá nebo odchází na nebesa (což v jistém ohledu vyjde z hlediska obyvatel země nastejno), eventuálně se vrací k „normálnímu" životu. Tento návrat může být dokonce provázen nezdarem – Gilgameš nesmrtelnost prostě nezíská, byť to samozřejmě neznamená, že by jeho cesta byla zbytečná.

Hrdina mnohdy svůj úděl vnímá spíše jako prokletí a svému hrdinství se brání. Odysseus i Achilleus se zdráhají vypravit se do trojské války, jeden z nich se skrývá mezi ženami, druhý předstírá šílenství. Ostatně i mnohem později při setkání v podsvětí Achilleus říká: „Oráčem být bych si raději přál, chtěl jinému sloužit... nežli tu v Hádově sídle být všech zesnulých vládcem."

Kdo z hrdinů si zvolí obyčejný život, ten se do příběhu nedostane. Zdánlivě je zde patrný určitý rozpor: osud lze přijmout nebo odmítnout, nelze si však vybrat

*A to je situace ještě komplikovaná tím, že protivníci Ásů nepředstavují zlo, ale spíše chaos. Osobně ale musím říct, že jsem dost skeptický k úvahám typu: „představuje zabití draka boj se zlem nebo symbolizuje porážku chaosu?" Přijde mi, že se dnešní pojmy vkládají tam, kde podobné abstraktní kategorie nebyly vůbec uvažovány.

jeho konkrétní podobu. Hrdina je výjimečný i v tom, že je mu toto umožněno – ostatních lidí se volba vůbec netýká. Otázky o úloze svobodné vůle v mytologii jsou samozřejmě poměrně komplikované a navíc je ztěžuje i fakt, že značná část mytologie se nám dochovala už v ne zcela autentické podobě (jako formalizované básnické skladby, divadelní hry apod.).

Skutečnost, že hrdinovi jeho úděl příliš nevyhovuje, vedla (především ve fantasy temnějšího zabarvení) ke vzniku zcela zvláštní kategorie, a tou je prokletý hrdina. Kolem něj se rozprostírá taková temnota, že vytváří až jakousi magickou bariéru. Krásným příkladem je Schweitzerova kniha Každý z nás je legenda, ale tento motiv lze najít i na mnoha jiných místech – ve Zlomeném meči, u J. R. R. Tolkiena (Túrin, Prstenové přízraky). V okamžiku, kdy je prokletí zlomeno, ztrácí se i nezranitelnost. Skafloc umírá ve chvíli, kdy opět získává lásku Fredy, protože štít prokletí kolem něj se rozplývá.

Hrdina fantasy však přese všechno není hrdinou mýtu. V pojetí Conana rozhodně nepřináší civilizaci nic nového, snad pouze zkázu a zmar. S trochou nadsázky je možné ho označit za kulturního antihrdinu, hrdě zvěstujícího nové barbarství.

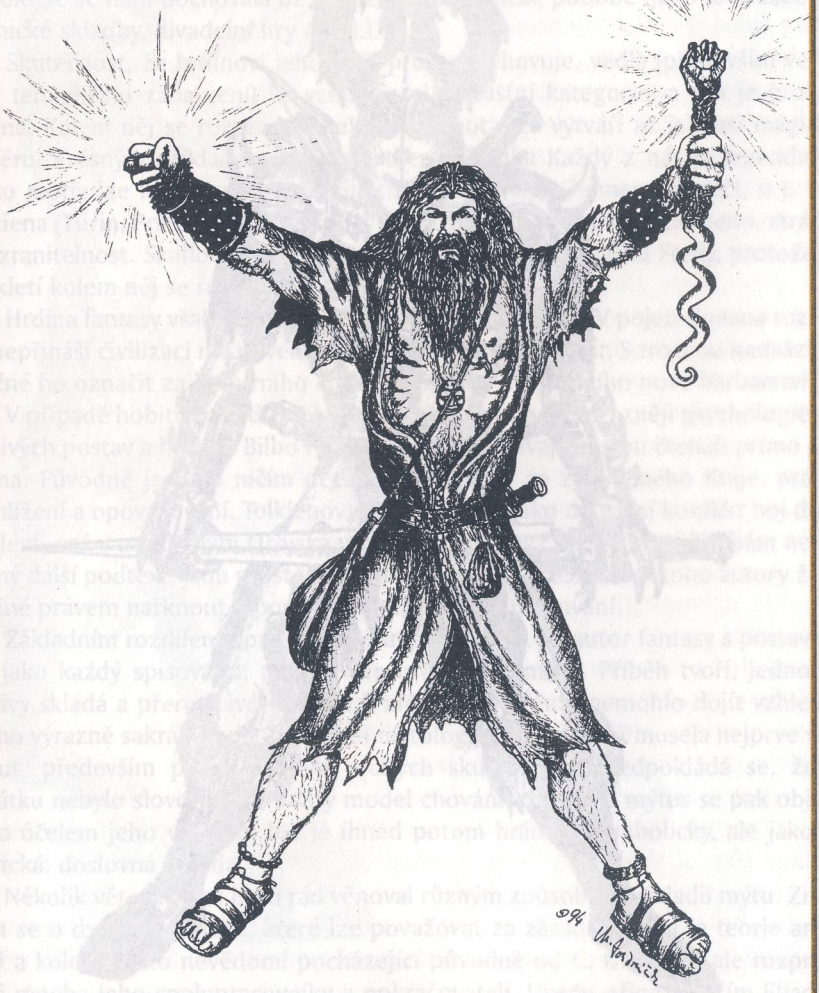
V případě hobitů zase do příběhu vstupuje mnohem výrazněji psychologie jednotlivých postav a hlavně: Bilbo i Frodo se hrdiny stávají, rostou čtenáři přímo před očima. Původně jsou to ničím nezajímavé figurky ze zastrčeného Kraje, právem přehlížení a opovrhovaní. Tolkienovská fantasy má jako ústřední konflikt boj dobra se zlem, což v mýtu chybí (Trojská válka nebo výprava Sedmi proti Thébám nemají žádný další podtext, jsou prostě příběhem). Někdy je následkem toho autory žánru možné právem nařknout z poměrně banálního moralizování.

Základním rozdílem oproti mýtu samozřejmě je, že autor fantasy s postavami, tak jako každý spisovatel, pracuje dle určitého záměru. Příběh tvoří, jednotlivé motivy skládá a přerovnává. V mýtu k ničemu takovému nemohlo dojít vzhledem k jeho výrazně sakrální podobě – byť i mytologie samozřejmě musela nejprve vzniknout, především pro vysvětlení určitých skutečností. Předpokládá se, že na počátku nebylo slovo, nýbrž určitý model chování, rituál – a mýtus se pak objevuje za účelem jeho výkladu, byť je ihned potom brán ne symbolicky, ale jako autentická, doslovná pravda.

Několik vět v závěru bych rád věnoval různým způsobům výkladu mýtu. Zmínil bych se o dvou variantách, které lze považovat za zásadní. První je teorie archetypů a kolektivního nevědomí pocházející původně od C. G. Junga, ale rozpracovaná mnoha jeho spolupracovníky a pokračovateli. Uvedu přinejmenším Eliadeho Mýtus věčného návratu a Vědu o mytologii, kterou společně s Jungem napsal K. Kerényi.

Další možností je výklad táhnoucí se od J. Frazera, který se zabýval zejména podobou mytického způsobu myšlení, teorií magie a paralel mezi šamanismem,

autor: **Michal Vondráček**



autor: **Michal Vondráček**

Kletba Tabaru

Jan P. Kabeš, Jaroslav Plos

Tato jeskyně je upraveným (podle nejnovějších verzí pravidel DrD) finálovým dobrodružstvím turnaje v DrD na Bohemiaconu 96. Je vhodná zejména pro hráče a PJ, kteří si libují v hádankách.

Legenda

Takové krásné ráno jste už dlouho nezažili. Za úsvitu vás něžně probudily zlatavé paprsky Slunečního boha a jas blankytně modré oblohy vám již nedovolil usnout. Venku kvetly snad veškeré květiny, co bohyně Lipidomi stvořila. Z nedalekého chrámu se linula Píseň o zrození života. Jemná vůně zapáleného ulgánu vás upozornila, že právě dnes je slaven Den zrodu Viga Dornise – prvního z bohů.

Vaše radost ze svátku Viga Dornise však neměla dlouhého trvání. V okamžiku, kdy jste se rozhodli jít spolu slavit svátek do chrámu, jste spatřili obrovského muže rychle se blížícího na obrovském koni. Podle obličeje a meče to musel být barbar z Coeniany, na hrudi se mu však třpytil velký stříbrný erb Tabaru. Z toho jste usoudili, že je to posel krále Východní říše. Jel přímo k vám.

Než jste se nadáli, byl u vás. Seskočil z říčného koně a hluboce se uklonil. Pak promluvil hlubokým hlasem: „Zdravím vás, ctihodní hrdinové. Jmenuji se Nagg a jsem poslem Jeho veličenstva krále Vassara VII., vládce Východní říše. Sám král mě za vámi posílá s úpěnlivou žádostí o pomoc. Slyšel o vaší odvaze a statečnosti a věří, že právě vy nám můžete pomoci."

Na vaši otázku, čím že byste mohli být tak mocnému muži, jako je král Tabaru, nápomocni, se Nagg dlouze rozhovořil: „Naše zem je již po dva roky pod strašlivou kletbou. Ve velkých městech zuří nemoce, vesnice jsou stále přepadány zakletými zvířaty. Mrtví vstávají z hrobů a pole osetá pšenicí rodí jen pýr a bodláčí. Potoky a řeky vyschly. Kam až oko dohlédne, vidíte jen spálenou zemi, hromady mrtvých těl a hejna supů kroužících po nebi. A to vše je dílo jediného muže – čaroděje Ivorthaše.

Nikdo neví, co je zač. Přede dvěma roky přišel do Tabaru a usídlil se na vysoké hoře Snorr. A ihned dal lidu najevo svou přítomnost. V bouřlivých horách, kde již po mnoho desetiletí nikdo nespatřil jedinou nestvůru, se náhle objevili skřeti, orkové, vlci, zlobři i skuteční obři a dokonce se tam usídlil i drak. Draka sice brzy zabil kníže Dalarek ze Zlaté věže a o většinu ostatních nestvůr se postarala královská armáda, když však armáda zaútočila na čarodějovo sídlo – jeskyni hory Snorr, zastavil čaroděj jejich postup velkou ohnivou stěnou.

A tehdy vyslovil svou kletbu. Nikdo, kdo se v té době nacházel ve Východní říši, nesmí království opustit, jinak zemře a stane se z něho nemrtvý. Kdo zůstane, ten možná přežije.

Král dal svolat mocné mágy a čaroděje z celého Tabaru, aby zlé kouzlo zrušili. Nikomu se to však nepodařilo. Ivorthaš se tomu jen smál a ve své vzpupné pýše vyhlásil po celé zemi, že kletbu nad Tabarem zruší. Ten, kdo je toho hoden, má vstoupit do jeskyně Snorru. Tam prý ukryl několik svitků, z nichž jen jeden má moc uspat zlé síly a tak kletbu zrušit. Ostatní svitky jsou však prokleté a po jejich přečtení se Zlo probudí úplně a to bude konec celé Východní říše. Tabar zanikne.

Mnoho statečných hrdinů se vypravilo hledat vzácný svitek. Většina z nich se sice vrátila domů, ale v podobě ducha či jiného nemrtvého, aby rozšířily zástupy obětí Ivorthašovy zvůle. Říká se, že světlo vycházející z jeskyní má kouzelnou moc. Zabije prý každého vstoupivšího dobrodruha, který je již ve svém povolání natolik zkušený, že se mohl specializovat (tedy každého na vyšší než 5. úrovni).

Před nějakým časem se podařilo knížeti Dalarekovi čaroděje zabít. Zjistil totiž, že Ivorthaš často chodil převlečený za žebráka kolem Zlaté věže a prohlížel si její opevnění. Zprvu tomu nemohl uvěřit, ale pak nemeškal a zastřelil z okna čaroděje zezadu obyčejnou kuší. Sotva se čaroděj skácel mrtev k zemi, objevila se kolem jeho těla jakási mlha. Ta na sebe vzala Ivorthašovu podobu a zmizela. A tak se prý čarodějova duše dosud prochází jeskyněmi Snorru a radostně pozoruje, jak se jejich dílo daří a svitek uniká svému nalezení.

Proto vás král Vassar VII. žádá o pomoc. Věří, že vaše pověstná statečnost získá kouzelný svitek a osvobodí tak Tabar od zla a utrpení. A jako projev díků za nalezený svitek nabízí každému z vás 2 500 zlatých a léno v Tabaru."

Žádost krále Vassara vás zaujala. Proč byste to nemohli zkusit? V okolí se poslední dobou vyskytují jen vlci a skřeti. Ve Východní říši byste se mohli setkat s neznámými nestvůrami, které by vám byly v boji rovny. A zmiňovaná odměna za nalezení svitku by mohla dosti rozšířit váš majetek, nakonec šlechtický titul také potěší. A tak jste se rozhodli. Pojedete do Tabaru hledat kouzelný svitek.

Po několika hodinách usilovného balení jste se vydali na cestu. Čtrnáct dní to trvalo, než jste dorazili na hranice Východní říše. Tam jste si s hrůzou uvědomili, že vše, co vám posel říkal o kletbě, je pravda. Hrůzná podívaná. A ty svíce! V okně každého domu svítilo několik svící. Když Nagg zahlédl váš pohled, vysvětlil vám, že každá hořící svíce znamená vzpomínku na jednoho zemřelého. Horší pohled se vám naskytl v královském paláci. Zdi chodby do trůnního sálu byly doslova polepeny svícemi. Tisíce a tisíce svící – tisíce a tisíce mrtvých lidí. A za každého jedna svíce. Bude snad planout svíce i za vás?

K dalším úvahám jste se naštěstí nedostali, neboť jste vstoupili do trůnního sálu. Král vás uvítal sice důstojně, leč uspěchaně. Neřekl vám nic, co byste již neslyšeli od Nagga.

Ráno, po noci strávené v nejlepších komnatách paláce, jste se hned vydali na cestu.

Dobrodružství

Trvalo to pět dní jízdy koňmo, než jste se dostali na úpatí hory Snorr. Dalších pět dní vám trvalo nalezení vchodu do jeskyní. Když už jste chtěli hledání vzdát, narazili jste na malou a úzkou cestu. Cesta místy spíš vytušená než viděná vás dovedla k osm sáhů vysoké skalní stěně. Jeskyně se otevřela přímo před vámi. Jelikož před malou chvilkou zapadlo slunce, spatřili jste z ústí jeskyně vycházet slabé purpurové světlo.

Jeskyně samotná je tři sáhy dlouhá a tři sáhy široká. Strop se prudce svažuje směrem dovnitř do jeskyně. Zatímco na počátku jeskyně je strop ve výšce tří sáhů, na jejím konci klesá na dva sáhy. U zadní stěny jeskyně vidíte ústí schodiště vedoucí kamsi dolů. To z něho vychází purpurové světlo.

V jeskyni nelze nic nalézt. Světlo je dostatečně silné, aby nahradilo lucernu.

Neutajená část jeskyně

Vstupní chodba:

Sestoupili jste do jeskyní. Před vámi je obyčejná chodba tři sáhy vysoká, jeden sáh široká a jen dva sáhy dlouhá. Poté ústí do nějaké místnosti. Stěny i strop v chodbě tvoří jen přitesaná holá skála. Ze stěn, stropu i podlahy vychází slabé purpurové světlo. Je v celém podzemí.

VSTUPNÍ MÍSTNOST – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Octli jste se ve velké kruhové místnosti mající pět sáhů v průměru. Kromě jižní chodby, jíž jste právě vstoupili, ústí do místnosti ještě tři další chodby. Jedna vede na západ, další na sever a poslední na východ. Uprostřed místnosti stojí dva sáhy vysoká socha mudrce. Mudrc ve svých rukou drží rozevřenou knihu. Její stránky jsou otočeny směrem k vám. V kamenné knize je vyryt tento text:

CHCEŠ KE SVITKU SE DOSTAT?
PAK ZVOL SI CESTU SVOU!
PÚJDEŠ-LI NA VÝCHOD, VOLÍŠ SÍLU.
CESTOU NA SEVER VOLÍŠ MOUDROST.
JDEŠ-LI NA ZÁPAD, SÁZÍŠ NA JISTOTU

Jinak v této místnosti nic není.

A – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Vešli jste do větší místnosti. Strop této nedbale přitesané jeskyně je ve výšce čtyř sáhů. U severní i jižní stěny stojí šest soch asi dva sáhy vysokých. Sochy jsou nádhernými díly, ale co vás nejvíce udivilo, je jejich zlatá barva. Poklep na jednu ze soch vám prozradil, že sochy jsou utvořeny z ryzího zlata. Tedy nikoliv jen zlatá barva, ale skutečné zlato! Tolik zlata jste dosud pohromadě určitě neviděli.

Přímo uprostřed místnosti se ve vzduchu ve výšce hlav soch vznáší stříbrný klíč. Zlaté sochy jsou sochy oživlé. Mají za úkol střežit klíč. V okamžiku, kdy se někdo natáhne po klíči sochy ožijí a vrhnou se na družinu. Klíč je zatím nehmotný. Po skonu poslední sochy klíč spadne se zvonivým zvukem na zem. Klíčem lze odemknout pouze dveře mezi místnostmi A a D.

Zlatá socha

Životaschopnost:	9
Útočné číslo:	(+7 + 4/-2) = 11/-2 (pěsti)
Obranné číslo:	(0 + 8) = 8
Odolnost:	17

Velikost:	B
Pohyblivost:	12/magický tvor
Zranitelnost:	humanoid, ale A0,G0,H0,K0,N1
Inteligence:	19
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	450

B – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Vstoupili jste do větší místnosti. Uprostřed místnosti se vznáší stříbrný klíč. Dokud hráči nevysloví nahlas rozdíl věků Dorse a Eriany, je klíč nehmotný. Teprve potom spadne se zazvoněním na zem. Na západní stěně je vyryt tento nápis:

KLÍČ DOSTANE TEN, KDO ZVOLÁ NAHLAS ROZDÍL VĚKŮ ERIANY A DORSE. VODÍTKEM TI BUDIŽ TATO SLOVA:

KDYŽ BYLA ERIANA O ROK STARŠÍ, NEŽ JE POLOVINA NYNĚJŠÍHO VĚKU DORSE, BYLO JEMU TOLIK, JAKO JÍ, KDYŽ ON BYL TAK STARÝ, JAK JE ONA NYNÍ. KDYŽ BYLY ERIANĚ TŘI ČTVRTINY SOUČASNÉHO DORSOVA VĚKU, BYL ON STARÝ, JAKO BUDE ONA, AŽ BUDE DORS O TŘINÁCT LET STARŠÍ, NEŽ JE ONA TEĎ.

VYŘKNETE-LI TŘIKRÁT ŠPATNOU ODPOVĚĎ,
KLÍČ VÁM NAVŽDY ZMIZÍ.

Správná odpověď je ‚Devět let' nebo jen ‚Devět' . Klíčem lze odemknout pouze dveře mezi místnostmi B a D.

C – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Dostali jste se do větší místnosti vytesané ve skále. Uprostřed místnosti stojí asi jeden sáh vysoký a stejně široký kvádr z černého kamene. Na něm se třpytí stříbrný klíč. Nad klíčem se ve vzduchu vznáší nápis z husté mlhy:

KDO SE PRVNÍ KLÍČE DOTKNE –
– AŤ RUKOU ČI NÁSTROJEM
ZEMŘE A NA POPEL SE ZMĚNÍ.
PAK JIŽ KLÍČ NIKOMU NEUBLÍŽÍ.
KDO Z VÁS BUDE OBĚTÍ MOU?

Kouzlo klíče nelze zlomit. S klíčem se nedá manipulovat telekinezí ani ničím podobným, protože klíč je až do prvního dotyku nehmotný. Jakmile se jej někdo jakýmkoliv způsobem dotkne (rukou, nohou, rukavicí, mečem...), stane se toto:

Místnost náhle ozářilo ostré žluté světlo. Jeho záře byla tak silná, že vás přinutila zavřít oči. Když jste je po chvíli opět otevřeli, zjistili jste, že je vás o jednoho méně. Z toho, kdo se klíče dotknul, se stala jen hromádka popela. A u ní leží vytoužený klíč. Ale za jakou cenu. Nyní již lze klíč bez obav zvednout a použít. Klíčem může družina odemknout pouze dveře mezi místnostmi C a D.

D – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Žádné dveře vedoucí do této místnosti nelze vyrazit, ani otevřít žádným kouzlem, jedině klíči z místností A, B a C.

Po vstupu do místnosti: *Stojíte ve veliké místnosti. I tady stěny a strop tvoří holá skála. Podlahu však pokrývá vrstva jemného písku. Na severních dveřích jste spatřili nějaký nápis. Ušli jste jen několik kroků, když jste poblíž vás zahlédli pohyb – jako by písek ožil. Jemná zrnka zběsile vířila v divokém reji a vy jste náhle spatřili, jak ze středu víru roste obláček mlhy. Když oblak dorostl do dvou sáhů výšky, víření písku ustalo. Pak na sebe mlha vzala podobu starého muže. Průsvitná postava se na vás dlouze zahleděla a pak nenávistně pohrozila rukou. Ač ze starcových rtů nevzešla jediná hláska, jasně jste slyšeli slova, jimiž vás oslovil.*

„Kdo si myslíte, že jste, že rušíte klid hory Snor?. To se vážně domníváte, že se právě vám podaří získat kouzelný svitek? Cha! Já jsem ten, kdo svitek vytvořil, ten, kdo zajistil jeho ochranu. Varuji vás, nemáte šanci. Ale ještě se můžete vrátit. Vstoupíte-li totiž do tamté místnosti,“ ukázal na severní dveře, „není pro vás již cesty zpět. Pak již můžete jen kupředu. Ale pro vás znamená kupředu vstříc jisté smrti, tomu věřte. Do místnosti za mnou vede jen jeden vchod, ale ven vede šest východů.

Pokud spolu včas neopustíte komnatu jedním z jejích východů, zemřete. Vám však podaří se otevřít jen ten východ, kterého prvního se dotknete. To ovšem nemusí být ten správný.

Chcete-li přesto pokoušet štěstí a komnatu navštívit, učiňte tak, až budete přesvědčeni, že za sebou nenecháváte nic důležitého. Jak jsem řekl, z komnaty již není návratu.“

Čaroděj Ivorthaš domluvil a jeho tělo se rozplynulo, než jste se stihli vzpamatovat. Při další návštěvě této místnosti se Ivorthaš už neobjeví. *Na severních dveřích jste spatřili tento nápis:*

KDO TUTO CESTU PODSTOUPÍ,
NAJDE TO, CO HLEDÁ.
NA ODPOVĚDI NALEZENÍ
JEN JEDNU A PŮL SMĚNY MÁ.

VŠAK CESTOU ZPĚT JIŽ NELZE JÍT,
TA CESTA BUDE UZAVŘENA.
A ON MUSÍ BUĎ ZEMŘÍT,
ČI PROJÍT DVEŘMI DO NEZNÁMA.

Jinak v místnosti nic není.

E – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Dveře, před kterými stojíte, jsou z jednoho kusu masivní oceli. Otevřít ale jdou snadno. Sotva jste však vstoupili, rychle se za vámi potichu zavřely a nejdou již otevřít. V komnatě nelze sesílat žádná kouzla ani používat mimosmyslové schopnosti. Dveře samozřejmě nelze vyrazit ani nijak otevřít. *Komnata má velice zvláštní tvar.* Teleporty vypadají jako obyčejné dveře svítící různými barvami. *Po levé straně jsou dveře od jihu – červené, žluté, oranžové, – po pravé od severu – zelené, modré, fialové. Přímo proti vám v severním výklenku vidíte tento nápis:*

ZNÍ TEMNÁ KLETBA V ZEMI SVÍCE,
LINE SE KRAJINOU ČÍM DÁL VÍCE,
NIKDO UŽ NENÍ TEN ODVÁŽNÝ.

TALÍŘ PRÁZDNÝ, VYDLABANÁ LŽÍCE,
LÉNO BEZ DOBYTKA A PÍCE.
PROČ NEZAJÍMÁ VÝZVA NIKOHO?
RYCHLE SPĚJ, HRDINO, ODPOVĚĎ ZNÁT!

Družina má právě patnáct minut na opuštění komnaty. Počáteční a koncová písmena na řádcích tvoří správnou odpověď: „Zelený teleport". Jakmile se někdo z družiny dotkne jedněch dveří, ostatní zhasnou a nelze je již použít. Pokusí-li se postavy otevřít více dveří zároveň, urči náhodou, komu se to povedlo nejrychleji (všichni musí odejít jedním teleportem). Jedinými svítícími dveřmi se pak dá již normálně projít na vyznačené místo v místnosti F.

Pokud postavy neopustí komnatu do počátku 13. minuty, pak jim přečti toto: *Ticho v místnosti přerušil známý zvuk – zurčení vody. Po stěnách místnosti stéká voda v drobných pramíncích, které nabývají na síle. Na podlaze se začínají tvořit první kaluže. Také vlhkost vzduchu se značně zvýšila a vám se dýchá čím dál hůř.*

Pokud začala patnáctá minuta a družina je stále ještě v komnatě, pak: *Ve stropě se utvořilo několik spár a jimi začaly do místnosti vtékat proudy vody. Hladina vody rychle stoupá.*

Dveře se otvírají ven, takže je stále lze otevřít. Pokud družina neopustí komnatu do konce 15. minuty, všichni se utopí.

Pakliže se postavy rozhodly projít jedním z teleportů, zapamatuj si, který to byl, neboť stejnou barvu bude mít i svitek, jestliže ho kdy družina najde. Dveře se zavřou po projití posledního z družiny, nebo pokud nestihnou všichni opustit komnatu do patnácti minut, zavřou se okamžitě po vypršení lhůty. Pak je již nelze otevřít.

F – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Vešli jste do veliké místnosti. Dveře se za vámi rychle zavřely. Na místě dveří však vidíte již jen holou skálu.

Nyní jste se porozhlédli po místnosti. Stěny, strop i podlahu tu tvoří holá skála, tak jako ve všech předchozích místnostech. Skála je však neuvěřitelně hladká, nikde není vidět sebemenší hrbolek nebo prasklinka. I zde ze stěn vychází purpurové světlo.

Naopak podlaha je dosti pokopaná a podrápaná. Nadto jsou do ní vyryta čtyři asi jeden sáh velká písmena. U výklenku, kam ústí teleport, je vyryto velké písmeno ‚J'. U dveří protější stěny vidíte velké ‚S'. Před dveřmi nalevo se skví velké písmeno ‚Z' a na opačné straně velké ‚V'. Dveře u písmene ‚S' se liší od ostatních. Zatímco dveře nalevo a napravo jsou jen obyčejné dveře, dveře naproti vám tvoří jediná celistvá mosazná deska, ozdobená rytinami koster, nestvůr a sedmi bohů strachu a smrti. Kliku tu nahrazuje jakési ‚tlačidlo' zpodobňující rozevřenou hadí tlamu. Uvnitř tlamy se černá ústí zámku. Zámek lze odemknout pouze klíčem z místnosti J. Nelze je vyrazit.

Velká písmena označují světové strany, aby se tak usnadnila orientace v podzemí. Jinak tu nic není.

G – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Dveře do místnosti jsou obyčejné, dřevěné, bez ozdob, zamčené (nebezpečnost 8).

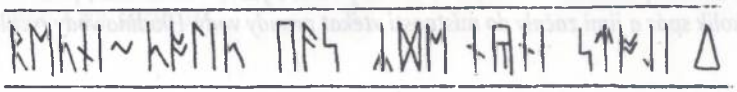
Vstoupili jste do čtvercové místnosti. Tato místnost je zcela prázdná. Kouzelník ve skupině vidí v místnosti dvě lačné hrůzy. Nicméně jsou tu celkem tři nevidění (ještě jedna mlčící hrůza). Parametry neviděných viz PPZ.

Alchymistova pravděpodobnost spatření lačné hrůzy je 5%, u mlčící hrůzy jen 4%.

V místnosti jsou tajné dveře. Také druhé dveře jsou dřevěné, zamčené (nebezpečnost 8), bez ozdob.

H – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Před vámi jsou staré železné dveře zabarvené do černa. Na nich je napsán obyčejnou křídou nějaký runový nápis:



Dveře nelze vyrazit ani silou ani kouzlem, nelze je ani žádným jiným způsobem otevřít, kromě vyslovení hlasité odpovědi na runovou otázku. Správnou odpovědí je momentální počet postav ve družině. Použije-li někdo kouzlo Hyperprostor, dopadne, jako by v cíli byla skála.

Ocitli jste se ve velké místnosti. U západní stěny vidíte v podlaze šest půlkruhových prohlubní o průměru 15 coulů. V nejjižnější je navíc vytesána malá jednička. U severní stěny je navršeno šest různobarevných koulí – červená, oranžová, žlutá, zelená, modrá a fialová. Nad nimi na stěně vidíte křídový nápis:

ČERVENÁ NENÍ PŘED MODROU,
MODRÁ NENÍ DRUHÁ PO ZELENÉ,
FIALOVÁ NENÍ PRVNÍ PŘED ORANŽOVOU,
ORANŽOVÁ JE ČTVRTÁ PO ZELENÉ,
ŽLUTÁ JE PRVNÍ V ŘADĚ.

Seřadí-li družina koule do prohlubní v pořadí – žlutá, zelená, modrá, fialová, červená a oranžová, stane se toto: *Sotva na místo zapadla poslední koule, výklenek ve východní stěně se rozzářil a vypadl z něho zlatý klíč.* Klíčem lze odemknout pouze dveře do místnosti J.

I – Naslouchání: Slyšíte dupot koňských kopýtek a jakési zbrblavé zvuky.

Dveře do místnosti jsou obyčejné, dřevěné, bez ozdob (nebezpečnost 8).

Stojíte v malé čtvercové místnosti. Dveře naproti vám vypadají obdobně jako ty, kterými jste přišli (včetně nebezpečnosti). *Místnost je vybavena starým rozbitým nábytkem, tj. malým stolkem a jakousi skříní s polovinou dvířek a dírami ve dřevě. V ní poskakuje čarodějův ďáblík. Jakmile jste vstoupili do místnosti, ďáblík přestal poskakovat a jeho nyní na vás upřená rudá očka se zablýskla.*

Naslouchala-li družina před vstupem do místnosti a zaslechla onen dupot, má iniciativu. Jinak na ni ďáblík zaútočí. Ďáblík ovládá kouzla: Modré blesky, Zelené blesky, Dveřník, Levitace, Oheň, Neviditelnost a Hyperprostor II. Parametry viz PPZ, kouzelníkův přítel ďáblík.

J – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Stojíte před zavřenými dveřmi. Jsou celé z bronzu. Zdobí je rytiny v podobě malých lebčiček, z nichž vybíhají jakési paprsky. V levé části dveří se černá otvor zámku. Dveře nelze vyrazit ani otevřít žádným kouzlem. Otevřít je je možné pouze za pomoci klíče z místnosti H. Použije-li někdo kouzlo Hyperprostor, výsledek bude stejný, jako by v cíli byla skála (tj. zranění za 1k6 životů).

Vešli jste do zvláštní místnosti. U východní stěny vidíte stát pět jeden sáh vysokých sloupků. V každém z nich je pět prohlubenin. Vedle sloupků vidíte pět skupinek malých sošek. V první skupině je soška elfa, člověka, trpaslíka, hobita a krolla. Ve druhé skupince vidíte sošky kočky, krysy, psa, slepice a papouška. Třetí skupinka obsahuje zmenšené napodobeniny zbraní – kyje, meče, kuše, praku a jehlice. Ve čtvrté skupině jsou sošky symbolizující tyto záliby – víno, básně, dívky, šití a lov. V poslední skupince sošky zpodobňují povolání. Vidíte sošky alchymisty, kouzelníka, zloděje, válečníka a hraničáře.

Na severní stěně bledě svítí tento nápis:

NÁPOVĚDA PORADÍ TI,
JAK PĚT SOŠEK NA SLOUP DÁTI.
KE KAŽDÉMU POVOLÁNÍ
PŘIDEJ RASU, ZVÍŘE, ZBRANI,
ZÁLIBY SOŠKU DEJ TAM PO CHVÍLI,
JEN TAK MŮŽEŠ ZÍSKAT KLÍČ MOCNÉ SÍLY.

KRYSAŘ S KYJEM NAVLÉKÁ NIT JEHLE DO OUŠKA
TEN, JENŽ KUŠÍ STŘÍLÍ, NEMÁ PAPOUŠKA
PTÁK PŘEPESTRÝ DÍVENKÁŘE NESNÁŠÍ
KROLLU BÁSNÍKOVI SLÍPKA ZANÁŠÍ
TRPASLÍK VYMÝŠLÍ VÁLEČNOU LEST
ELFÍ MUŽ S JEHLICÍ ZLODĚJEM JEST
LIDSKÁ ŽENA LEHKÉ DĚVY SOTVA PROŽENE
HOBIT ALCHYMISTA ŽÍZEŇ VÍNEM ZAŽENE
KOUZELNÍK SE LEHCE MEČEM OHÁNÍ
SVÝM PSEM NEPŘÁTELE DO TMY VYHÁNÍ

Pokud družina poskládá sošky na sloupky v následujících skupinách (na pořadí skupin a ve skupině nezáleží), stane se toto:

Náhle se ve stropě odsunula dlaždice a k nohám vám spadl zlatý klíč. Klíčem lze odemknout pouze dveře mezi místnostmi F a K. V místnosti jsou tajné dveře.

Skupina 1: elf, zloděj, kočka, jehlice, dívky
Skupina 2: trpaslík, válečník, krysa, kyj, šití
Skupina 3: kroll, hraničář, slepice, kuš, básně
Skupina 4: hobit, alchymista, papoušek, prak, víno
Skupina 5: člověk, kouzelník, pes, meč, lov

K – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Stojíte před bronzovými dveřmi s hadí hlavou. Dveře nelze vyrazit ani otevřít žádným kouzlem. Otevřít je je možné pouze za pomoci klíče z místnosti J. Použije-li někdo kouzlo Hyperprostor, výsledek bude stejný, jako by v cíli byla skála (tj. zranění za 1k6 životů).

Vešli jste do větší místnosti. Uprostřed místnosti leží jeden sáh dlouhá, půl sáhu široká a půl vysoká železná truhlice. Visí na ní veliký zámek (nebezpečnost 6).

Uvnitř truhly je malá ocelová truhlička (nebezpečnost 4). Ale past – až budou chtít postavy truhličku vyzvednout, nebo se jí jen dotknou, vyšlehne ze dna truhly plamen – past Obr~6~nic/2-12.

V truhličce leží stočený papyrový svitek. Je tak prosycený magenergií, že ji musí spatřit každý alchymista, i kdyby byl na první úrovni a nestál za nic. Má stejnou barvu, jako teleport, kterým prošli z místnosti E do místnosti F. *Na svitku není žádný nápis.*

Druhé dveře z místnosti jsou ze železa. Bohatě je zdobí drobné rytiny v podobě Smrtící bohyně Salkey. Dveře mají uprostřed veliké klepadlo tvaru kruhu tvořeného dvěma spletenými hady. Nikde žádný zámek. Ale než jste stihli se pokusit je otevřít, pocítili jste zvláštní úzkost. Ohlédli jste se a za vámi stál on – čaroděj Ivorthaš. Ne tělo, jen jeho přízračná duše.

Promluvil: „Vnikli jste do mého obydlí, zpustošili mé komnaty, pobili mé sluhy a nyní jste se zmocnili i svitku. Jestli se ale domníváte, že teď již máte vyhráno, radujete se předčasně. Chcete-li se totiž dostat ven, musíte projít těmito dveřmi," ukázal na dveře s klepadlem. „A za nimi je komnata dvou kamenných bratří. Jen od nich se můžete dozvědět, kudy do Indigové komnaty, kde jedině můžete kouzelný svitek přečíst.

Ale možná vám místo toho ukáží cestu k vaší smrti – k smrti pomalé a bolestivé. Od bratří vedou dva východy, ale jen jeden vede na svobodu," a se zlým smíchem se rozplynul. Družina se s ním již nikdy nesetká.

Železné dveře se samy otevřou, jakmile se jich někdo dotkne.

L – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Prošli jste železnými dveřmi do nevelké místnosti. Vedle vchodu sedí vlevo i vpravo jeden člověk. Oba lidé jsou muži a mají stejnou tvář. Přesto se však od lidí poněkud odlišují. Jejich těla jsou ztuhlá jako kámen a jejich kůže má barvu bělostného mramoru. Oči však mají lidské.

Na severní stěně plane ohnivý nápis. Stojí tam psáno:

DVĚ SOCHY, DVA BRATŘI SEDÍ,
NA SEBE JEN MLČKY HLEDÍ.
STŘEŽÍ TU DVĚ ZVLÁŠTNÍ CESTY,
VŠAK KUDY ONY MAJÍ VÉSTI,
NEPOVÍ TI, SÁM SE PTEJ.
JEN JEDNU OTÁZKU JIM DEJ,
PAK AŤ JIM JE ZEMĚ LEHKÁ.

JEDEN Z NICH JEN PRAVDU ZNÁ
A PRAVDIVOU ODPOVĚĎ TI DÁ.
TEN DRUHÝ ŘEKNE TI JEN LEŽ.
JEHO ODPOVĚDI NEVĚŘ.

Jakmile družina položí jednomu z bratrů otázku, ten na ni odpoví a oba se rozsypou v prach. Ty sám si musíš určit, který mluví pravdu a který je lhář, abys věděl, jak na otázku odpovědět. Chce-li družina znát pravdivou odpověď, kterou cestou se vydat, měl by mluvčí nejspíš položit otázku typu: „Kdybych se zeptal tvého bratra na cestu do Indigové komnaty, co by mi řekl?" apod. Ať tuto otázku položí komukoliv z bratrů, odpověď bude lživá, takže správná cesta je ta druhá.

Na západ vede teleport do místnosti N, kde družinu čeká bídná smrt, na východ vede teleport do Indigové komnaty (místnost M).

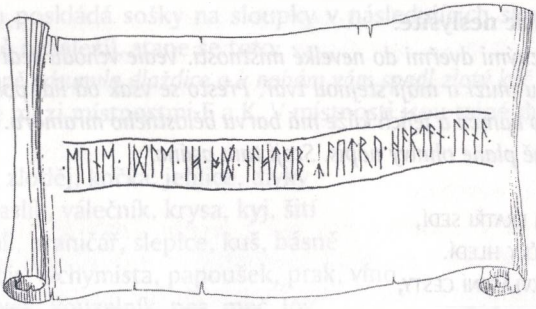
M –Není možno naslouchat.

Otevřeli jste kouzelné dveře a rázem jste se ocitli v jiné místnosti. Tato místnost je obložena dlaždicemi a kvádříky z jemně modrého mramoru. Ze spár mezi nimi do místnosti prýští světlo indigově modré barvy.

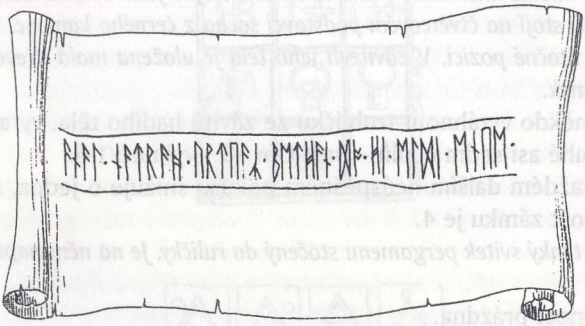
Uprostřed místnosti je jednosáhový čtvercový mramorový sloupek a na něm je upevněna křišťálová koule. Kouli nelze ze sloupku vyjmout ani ji rozbít. Nyní musí postavy nahlas vyslovit heslo, ke kterému je dovedly indicie, jak jim poradila kouzelná lastura. Pokud ale hráči s lasturou nemluvili, ty jim nic o hesle neříkej.

Po vyslovení hesla se na svitku objeví runový nápis. Správné heslo zní: **Spánek**. Dokud hráči nevysloví jedno z obou svitkových zaklínadel, nelze otevřít dveře východního teleportu.

Na zeleném svitku se objeví:



Na svitku jiné barvy se objeví:



Vyřkne-li nahlas družina jedno z obou zaklínadel, pokračuj na UKONČENÍ DOBRODRUŽSTVÍ.

1) ANAL NATRAH URTVAZ BETCHAN DO CHI ELDI ENVE
2) EVNE IDLE ICH OD NACHTEB ZAVTRU HARTAN LANA

Pokud hráči svitek nerozluští, nebo je ani nenapadne zaklínadlo díky intuici, zemřou v Indigové komnatě hlady.

N – Není možno naslouchat.

Otevřeli jste kouzelné dveře a rázem jste se octli v jiné místnosti. V protějším pravém rohu vidíte stůl přeplněný ovocem, pečenými kuřaty, křupavým pečivem a dokonce tam leží i malé pečené selátko.

Vše je jen iluze. Tato místnost je hladomorna. Nelze se z ní dostat, jelikož široko daleko kolem je samá skála. Postavy zde nakonec tragicky zahynou hlady.

Utajená část jeskyně

O – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Vchod do místnosti přehrazují dřevěné dveře s mosazným kováním a klikou. Jsou zamčené (nebezpečnost 8).

Vešli jste do velké oválné místnosti. V místnosti vidíte postávat šest postav. Podle štíhlých nahých těl s šedivou pletí jste ihned poznali, že se jedná o ghůly. Ale i oni vás poznali – poznali, že jste kořist a svými kostnatými paráty se na vás vrhli.

Jinak zde nic není. Druhé dveře z místnosti jsou navlas podobné těm, kterými jste sem přišli (nebezpečnost 8).

P- Naslouchání: Nic neslyšíte.

Ocitli jste se v menší místnosti. I tuto místnost, stejně jako většinu ostatních, tvoří holá skála. V levém rohu stojí na čtvercovém podstavci socha z černého kamene. Socha zpodobňuje velkého hada v útočné pozici. V závitech jeho těla je uložena malá dřevěná truhlička. Na truhličce vidíte zámek.

Pokusí-li se někdo vytáhnout truhličku ze závitů hadího těla, vyrazí z hadího těla tenké bodce dlouhé asi sedm coulů – past Obr~7~vyjmutí/1-6.

Past se při každém dalším neúspěšném pokusu snižuje o jedna, dokud neklesne na 2. Nebezpečnost zámku je 4.

V truhličce je tenký svitek pergamenu stočený do ruličky. Je na něm napsáno jediné slovo: Noc.

Jinak je místnost prázdná.

Q – Naslouchání: Slyšíte jakési supění a škrábání drápů po skále.

Vidíte velké a zřejmě také velmi těžké dubové dveře. Je až s podivem, že ve vlhkém jeskynním vzduchu dosud nezačly trouchnivět. Dokonce jsou na nich ještě vidět drobné rytiny. Nicméně všechny zpodobňují pouze pohřební obřady – tedy nic zajímavého. Dveře jsou zamčené (nebezpečnost 7).

Stojíte v malé čtvercové místnosti. Naproti vám stojí dvě nádherně propracované sochy – v každém koutě jedna. Zpodobňují jedny z nejodpornějších bytostí v celém světě – gorgony.

Těla soch jsou vyvedena do podrobných detailů. Vše – rohy, paráty, křídla i tesáky – je vyvedeno do nejmenších podrobností. Dokonce vidíte i vytesané zorničky v očích. A jak si je tak prohlížíte, uvědomujete si, že to asi nebudou jen sochy. Zřejmě to jsou skutečné gorgony. Ale proč neútočí? Proč se vůbec nehýbou?

Gorgony zaútočí až v druhém kole (parametry gorgon viz PPZ).

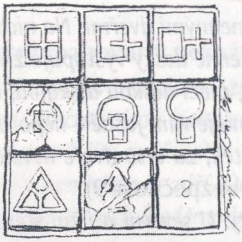
Pod prostřední dlaždicí v podlaze je malá dutina. *V ní leží malý kožený váček a v něm něco je. Ve váčku je nevelký broušený safír a nějaká hliněná tabulka s nápisem. Na hliněné tabulce je jediné slovo:* ***Smrt.***

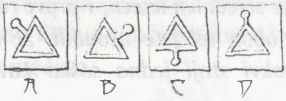
Druhé dveře z místnosti jsou stejné včetně nebezpečnosti.

R – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Vidíte pevné dubové dveře s jednoduchým kováním. Dveře místy pokrývá temně modrá barva. Dveře jsou zamčené (nebezpečnost 7).

Vešli jste do malé místnosti. U západní stěny je jakýsi sáh vysoký kamenný stolec. V něm je podivný, deset coulů hluboký žlab, a do něj je napevno zasazeno několik kvádříků s ornamenty. Na jeden kvádřík však ve žlabu ještě místo zbylo. Na stolci je několik takových kvádříků volně položeno. Přímo vás láká vzít některý z kvádříků a zaplnit jím prázdné místo ve žlabu. Ale který?





Jakmile někdo vsune do žlabu jeden z kvádříků, ten okamžitě splyne se stolcem a již ho nelze nijak vyndat. Vsune-li družina na místo kvádřík se správným ornamentem (kvádřík A), pak:

Stolec pukl a na zem vypadla měděná tyčinka. Na ní je vytepáno jediné slovo: ***Zima.***

Jinak v místnosti nic není. Druhé dveře se podobají těm, kterými družina přišla (nebezpečnost 7).

S – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Vešli jste do malé místnosti. Napravo od vás stojí tři sochy. První zpodobňuje palácového strážce. Na hlavě má přilbu, na těle akomani – brnění královských stráží, za opaskem vytesaný meč a ruce složené na prsou. V obličeji se mu zračí typický pohrdavý výraz. Jen obživnout.

Také druhou a třetí sochu tvoří šedý kámen. Druhá socha představuje královského vojáka. Přes rameno má přehozený štít, na sobě šupinové brnění a u pasu cosi, co by mělo připomínat toulec s lukem a šípy. Tahle socha se však sochaři příliš nepovedla. Nic neříkající výraz v obličeji, jedno ucho větší než druhé a šest prstů na jedné ruce znamená jen jediné – nedbalou práci.

Třetí socha vypadá mnohem líp. Podle vysoké svalnaté postavy, zdivočelého výrazu ve tváři, brnění kryjícího jen trup a obrovského obouručného meče, který socha svírá v dlaních, jste poznali barbara válečníka.

Náhle k vám otočily hlavu a pohlédly na vás – není pochyb, jsou oživlé (kamenné sochy – viz PPZ). Družina má iniciativu, ale pokud na sochy okamžitě nezaútočí, vrhnou se sochy na ni.

Nic jiného v místnosti není.

T – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Stanuli jste před velkými kamennými dveřmi. Na nich jsou vyryty prastaré runy. Škoda, že jim nerozumíte. Uprostřed z kamenné desky vystupuje známý vyzáblý ženský obličej – Salkea, bohyně smrti. V pravé části dveří, mezi deskou a skálou, vidíte pečeť mrtvých. Za těmito dveřmi musí tedy být nějaký hrob. Jedno je vám jasné – neporušená pečeť znamená, že nikdo z těch, kdo se vydali hledat kouzelný svitek, za tyto dveře nevstoupil. Dveře jsou těžké, kamenné. Nevisí na žádných pantech (nebezpečnost 9).

Vstoupli jste do temné krypty. U severní a jižní stěny stojí dva žulové podstavce 3x1 sáh velké a půl sáhu vysoké. Na nich leží dvě rakve. Spodní část rakví je zhotovena z nějakého stříbřitého kovu, zatímco horní část tvoří průhledné víko.

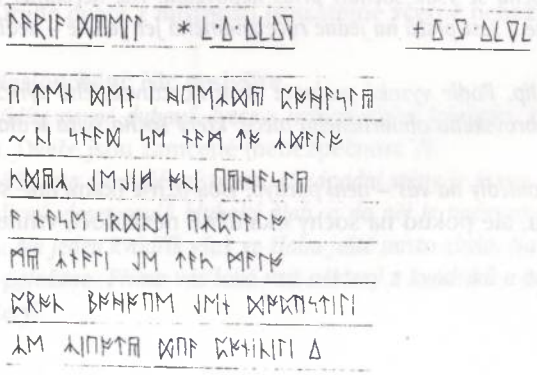
V rakvi vlevo spočívá elfka ve středních letech, v pravé rakvi leží postarší lidský muž. Podle nánosu prachu a zachovalosti obou těl jste usoudili, že oba mrtvé musel někdo mistrně nabalzamovat. Před každou rakví stojí jedna soška Lavari - ochránců míst posledního odpočinku.

Na východní stěně je nad každou rakví vytesán nápis. Nad rakví muže je vytesáno:

IROOK DWALL * 12. 4. 2126 † 3. 7. 2161

V TEN DEN I HVĚZDY POHASLY
- ČI SNAD SE NÁM TO ZDÁLO
KDYŽ JEJICH OČI VYHASLY
A NAŠE SRDCE VZPLÁLO
MY ZNALI JE TAK MÁLO
PROČ BOHOVÉ JEN DOPUSTILI
ŽE ŽIVOTY DVA PONIČILI?

Nad rakví ženy jsou jakési nečitelné runy.



Rakve nejdou otevřít ani rozbít. Nic jiného tu není.

U – Naslouchání: Slyšíte tichý ostrý rozhovor v neznámém jazyce.

Ocitli jste se v malé místnosti. Purpurové světlo tu září mnohem méně než v chodbě. Uprostřed místnosti stojí tři postavy. Všechny jsou zahalené do černých plášťů, jejich ruce i obličeje mají také černou barvu, pouze oči jim rudě svítí.

Otočily se na vás. Jejich oči zaplály nenávistnou září. Od pasu si rychlostí blesku odepjaly meče. Takové meče jste ještě neviděli. Kov na nich bleděmodře světélkuje. Jako by byly vytvořeny přízraky – a ne žijícími bytostmi.

Poznali jste je – jsou to bojovníci Temnot se svými přízračnými meči. Zvl. útok – přízračný meč sebere cíli každým zásahem jeden bod síly. Na bojovníky nepůsobí kouzla působící na psychiku ani jedy. Pokud u některého z bojovníků Temnot klesne počet životů na nulu, rozplyne se i s mečem.

Jinak je místnost prázdná.

Bojovník Temnot

Životaschopnost:	4
Útočné číslo:	(+5 + 5/0) = 10/0 + zvl.
Obranné číslo:	6
Odolnost:	17
Velikost:	B
Pohyblivost:	18/humanoid
Zranitelnost:	humanoid, ale A0,H0,M0
Inteligence:	16
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	300

V – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Stojíte před ocelovými dveřmi. Kromě mosazného klepadla a temného ústí zámku nic nenarušuje hladkost jejich povrchu. Nikde žádná prasklinka, žádný vryp a ani stopa po rzi. Dveře jsou zamčené (nebezpečnost 8).

Vešli jste do velké místnosti. Celou protější stěnu zakrývá knihovna o tisících svazků. Vlevo od vás stojí dlouhá, ale úzká police. Na ní jsou vyrovnány různé předměty – lebky zvířat i lidí, skleněné nádoby se sušeným býlím a živočichy naloženými v lihu, veliká lastura s perlou, různé nožíky a velká broušená mísa.

Vpravo vidíte stojan na knihy, staré křeslo, dva malé stolky, zastlané lůžko a nějaký obdélníkový předmět visící na stěně, zakrytý černým suknem.

Odhrne-li někdo sukno, spatří malé nástěnné zrcadlo. Více však už neuvidí, jelikož v zrcadle je démon a ten okamžitě pozře jeho duši. Ostatní postavy pak mohou již k zrcadlu přistoupit bez obav. Jejich duše nebudou v nebezpečí. Alchymistova pravděpodobnost spatření magenergie zrcadla po odkrytí sukna je 18%.

Lastura s perlou je magická – pokud se jí někdo pokusí perlu sebrat, ukousne mu ruku. Kouzelná lastura se dá s družinou do hovoru, jakmile na ni postavy zaměří svou pozornost.

Pokyny pro rozhovor:

- Lastura byla oživena Ivorthašovým kouzlem.
- Neví, jak se dostat ke správnému svitku.
- Ví ale, že svitek lze přečíst pouze v Indigové komnatě poté, co tam družina nahlas vysloví heslo, které spojuje indicie. Pak místnost zaplaví záblesk indigového světla a na svitku se objeví text.
- Ona sama jednu indicii zná: ***Medvěd.***
- Řekne jim také, že k tomu, aby dokázali svitek vůbec přečíst, musí navštívit nedalekou kryptu. Kde krypta konkrétně je, lastura neví.
- Ví o moci mag. zrcadla v místnosti. Čaroděj mu vždy obětoval duši jednoho člověka (humanoida) a zrcadlo mu pak ukázalo kterékoliv místo na světě, jež chtěl Ivorthaš vidět. K tomu je však potřeba říci kouzelnou formuli a tu lastura nezná.
- Nic jiného důležitého lastura nezná, ale ráda si s družinou popovídá o různých maličkostech všedního života.

Nožíky z police nelze považovat za zbraně, byliny a živočichy nedokáže družina určit a knihy jsou psány družině neznámými runami. Jinak v místnosti nic není.

W – Naslouchání: Nic neslyšíte.

Vešli jste do malé místnosti. Vzadu ve skále vidíte vetknutý meč. Před ním se ale pohybují dva obláčky mlhy v obrysech lidských těl – duchové! Parametry duchů viz PPZ.

Meč ve stěně je široký meč – past Sil~5~nic/vytáhnutí. *Na čepeli je vytepámo slovo: Sen.*

Jinak je místnost prázdná.

X – Naslouchání: Slyšíte mlaskavé přelévání husté tekutiny.

Vešli jste do menší místnosti. U protější stěny vidíte malý bazének asi půl sáhu hluboký. V něm se přelévá jakýsi namodralý světélkující sliz.

Nějakým způsobem se to dozvědělo o vaší přítomnosti. Sliz se slil do velké koule a pak z ní vytvořil tenký, asi 2 sáhy vysoký válec. Válec se začal pohupovat – vypadá to, že chce zaútočit.

Modrý sliz

Životaschopnost:	5
Útočné číslo:	5 + zvl.
Obranné číslo:	5
Odolnost:	18
Velikost:	A-B
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	1/plaz
Zranitelnost:	G,J,K
Inteligence:	0
Poklady:	nic
Zkušenost:	50

Sliz se živí masem. Snaží se postavy pohltit a během 4 kol rozpustit. Zbraně mu neublíží. Lze jej zničit ohněm, mrazem a kouzly. A také obyčejnou vodou – 1 čtvrtka jej zraní za 2-7 životů.

Jinak v místnosti nic není.

Ukončení dobrodružství

Několik možností:

1) Družina v jeskyních zahynula – není co dodat.

2) Družina nalezla a přečetla špatný svitek:

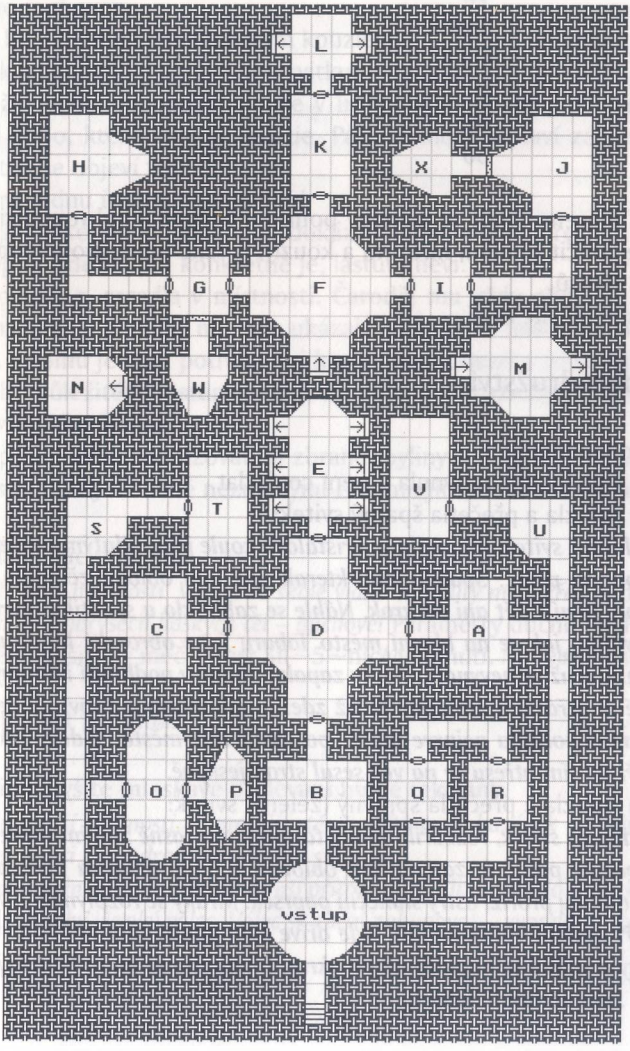
Sotva jste dočetli svitek, rozzářila se křišťálová koule jasně žlutým světlem. Po chvíli se v ní objevil Tabarský palác. Spatřili jste, kterak nad ním obloha zčernala. Husté mraky zakryly celé nebe. Není vidět ani na krok. Náhle se zablesklo a spustil se černý déšť. V záři dalších blesků vidíte, jak se na hlavní město Tabaru žene obrovský hurikán. Co skácí, to zapadne do bahna a už se nevynoří. Blesky zapalují domy v podhradí i stromy v nedalekých hvozdech. Země se otřásla – cítili jste to až zde. A pak znovu a znovu. V zemi se otevřela obrovská puklina a pohltila nejprve palác, po chvíli celé město. Vidíte, jak puklina stále roste a roste. Při dalším otřesu se na vás sesul strop jeskyně.

3) Družina nalezla a přečetla správný (zelený) svitek:

Sotva jste dočetli svitek, rozzářila se křišťálová koule jasně žlutým světlem. Po chvíli se v ní objevil Tabarský palác se zatemnělou oblohou a liduprázdným podhradím. Chvíli se nedělo nic. Pak oblohu prořízl ostrý sluneční paprsek. Mraky se rozplynuly a vy jste v oslepující sluneční záři spatřili Východní říši. Kde dříve byla poušť, tam vytryskla voda a zem se zazelenala. Řeky a jezera se naplnily až po okraj. Dívali jste se na to kouzlo jako na zázrak znovuzrození – znovuzrození Tabaru.

Se svitkem v ruce jste se vydali východním teleportem ven z místnosti. Jaké však bylo vaše překvapení, když jste vyšli přímo do trůnního sálu Tabarského paláce. Tam vás čekaly další dobré zprávy – zlá zvěř se stáhla hluboko do hvozdů a hor, nemoci ve městech ustoupily a nemrtví služebníci temného čaroděje se rozpadli v prach.

Král Vassar VII. vás s radostí uvítal slovy: „Tak jste to přeci dokázali...“ a uspořádal na vaši počest velkou hostinu trvající pět dní a pět nocí. Pak splnil, co slíbil a vy jste dostali svou zaslouženou odměnu.



Tur dravý

Životaschopnost:	15
Útočné číslo:	(+3 + 4/+2) = 7/+2 (tesáky a rohy)
	(+3 + 7/+2) = 10/+2 (kopyta)
	(+3 + 8/+6) = 11/+6 (kopyta s rozběhem)
Obranné číslo:	6
Odolnost:	21
Velikost:	C
Bojovnost:	10
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	18/zvěř
Vytrvalost:	20/zvěř
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	1200

Tvarem těla se tur dravý podobá bizonovi, jeho srst je však leskle černá a poměrně krátká. Také nemá hřívu ani bradku jako bizon. Je o něco mohutnější a není to býložravec. Živí se výlučně masem a je velice nenasytný. Na rozdíl od jiných dravců a šelem totiž není dílem přírody, nýbrž výtvorem nechvalně známých dvojčat lidského původu, mága Sneryta a theurga Andrega. Jejich chov drželi v tajnosti na svém sídelním hradě; po jeho pádu se několik kusů rozšířilo do okolí, naštěstí ne příliš.

Tur dravý žije většinou samotářským životem, někdy je lze zahlédnout v páru, nikdy však ve větších skupinkách. Často dochází k lítým bojům mezi tury a bizony, a to hlavně proto, že bizon je hlavní turovou lovnou pochoutkou. Tuři ovšem loví většinou mláďata a osamělé kusy. Už mnoho urostlých bizonů se tak stalo oběťmi turů.

Tur napadá i menší skupinky, před větší skupinou spíše uprchne. Je to velice nebezpečný dravec. Je známo i několik případů, kdy mladý drak nepřežil setkání s turem dravým nebo z boje s ním vyvázl s těžkými zraněními. Zkušenější draci si ho většinou nevšímají a hledají si snadnější kořist.

Tur může v jednom kole zaútočit tesáky, a je-li v jeho blízkosti více protivníků, pak i kopyty.

Turodlak

Lidská podoba	
Životaschopnost:	18
Útočné číslo:	+6 + síla zbraně
Obranné číslo:	+1 + zbroj
Odolnost:	15
Velikost:	C
Zranitelnost:	lykantrop
Pohyblivost:	18/humanoid
Inteligence:	8
Přesvědčení:	neutrální až zmateně zlé
Poklady:	750/50
Zkušenost:	1900

Zvířecí podoba

Životaschopnost:	18
Útočné číslo:	(+7 + 8) = 15 (hlava)
	(+7 + 8/+6) = 15/+6 (s rozběhem)
	(+7 + 5) = 12 (kopyta)
Obranné číslo:	(+1 + 4) = 5
Odolnost:	18
Velikost:	D
Zranitelnost:	lykantrop
Pohyblivost:	18/zvěř
Vytrvalost:	23/zvěř
Inteligence:	3
Poklady:	nic
Zkušenost:	4000

Turodlaci jsou vzácným druhem lykantropů, protože k tomuto druhu patří vlastně jen částečně. Byli totiž vytvořeni uměle po dlouholetém bádání dvojčat Sneryta a Andrega. Jejich úsilí by těžko bylo korunováno úspěchem, kdyby se jim do rukou nedostala Velká kniha lykantropů. Naštěstí pro okolní svět bylo stvoření turodlaka jejich posledním činem před tím, než přivodili svou vlastní zkázu.

Turodlak většinou žije samotářským životem dobrodruha, ale lze ho najít i jako oblíbence mocných tohoto světa. Ze všeho nejvíce miluje bouření a ovace davu. V lidské podobě vypadá jako obrovský muž urostlé, šlachovité, atletické postavy; není výjimkou, že o nějaký ten coul převyšuje i průměrně vzrostlé krolly. Jeho hlava je oproti svalnatému tělu poněkud menší; vypadá tak trochu vyschle a možná i proto je tak tvrdá, že se na ní dají i lámat cihly. Tím se ostatně turodlaci rádi chlubí. Turodlačí gladiátoři také často nosí do arény masku lebky s prasklinami a býčími rohy. Ve zvířecí podobě vypadá turodlak jako velký černý býk.

Na rozdíl od jiných lykantropů má turodlak několik zvláštních vlastností. Tou první je skutečnost, že když s ním někdo bojuje obyčejnými zbraněmi, zdá se, jako by byl normálně zraňován – proto také málokdo při boji zjistí, že jeho protivník je lykantrop. Obyčejné zbraně mu působí čtvrtinu a kouzelné polovinu obvyklého zranění (útoky, které nespadají do zranitelnosti lykantropů, budou – v oslabené míře – mít viditelný účinek, ale způsobí jen falešnou smrt; naproti tomu stříbrný obouručák či černý blesk mohou turodlaka skutečně usmrtit); pokud celkové zranění přesáhne jeho počet životů, padne jako mrtvý. Ovšem jako mrtvola pouze vypadá. Po tři dny nehybně leží, čtvrtou noc se probudí a jeho zranění zmizí. Přitom ví, co se kolem něj dělo během těchto tří dnů. Po probuzení se změní v býka a ze všech sil se snaží najít a usmrtit člověka, který ho ‚zabil'.

Pokud se někdo během turodlakovy pseudosmrti pokusí poškodit jeho tělo – např. spálit či rozsekat – promění se v býka okamžitě bez ohledu na čas. Odtud mají původ pověsti o plamenném býku.

Další odlišností od ostatních lykantropů je, že se nemůže proměňovat kdykoli, ale jen v noci za svitu měsíce. Samotné měsíční světlo k tomu nepotřebuje – stačí, když zemi zahalí magické pole měsíční přítomnosti. Proto se může měnit i když je třeba v podzemí.

Třetím rozdílem je, že díky umělému původu mu v jeho zvířecí podobě chybí pud sebezáchovy. Proto také ztrácí strach ze stříbra, které ho spíše vydráždí a přivede k zuřivosti. V lidské podobě se chová jako ostatní lykantropové. Stříbro na něj samozřejmě v obou podobách působí stejně jako na jiné lykantropy.

Turodlak ostatní druhy lykantropů nenávidí – s výjimkou kancodlaků, s nimiž s oblibou pro zábavu zápasí a někdy i uzavře přátelství.

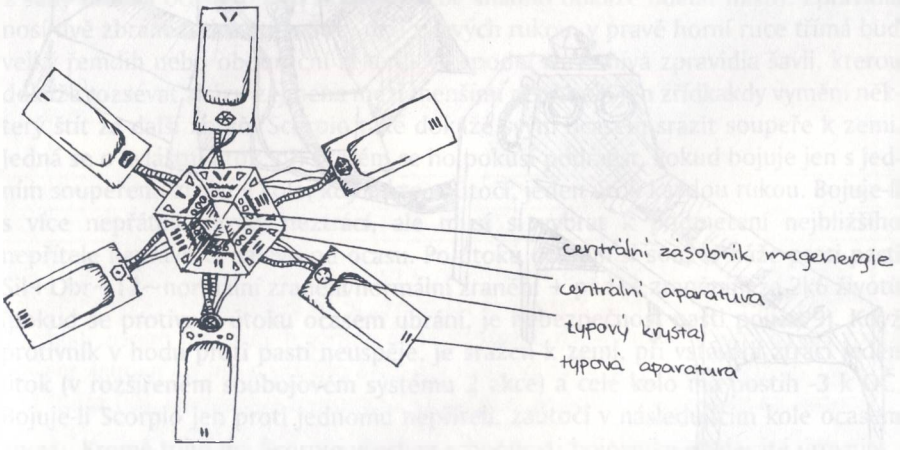
V lidské podobě může používat jakékoli zbraně, ale v oblibě má spíše bodné a sečné než drtivé. Často s sebou nosí i nějakou kouzelnou zbraň. Zbroj nosí většinou plátovou, vycpávanou, nebo také žádnou. Nikdy nepoužívá rytířskou zbroj, je proti ní zaujatý. Ve zvířecí podobě útočí zpravidla rohy; je-li kolem něj více protivníků, používá i kopyta. Když protivníka zasáhne s rozběhem hlavou, okamžitě na něj zaútočí i kopyty – postava je pak automaticky sražena k zemi a 2k6 kol nemůže vstát.

Turodlak dokáže ovládat dravé tury, najednou však může ovládat vždy jen jednoho.

Darkeři

Kdysi, kdysi dávno, když už kouzelníci byli znechuceni náročností nemrtvých a theurgové netrvanlivostí elementálů, dali hlavy dohromady a vznikli darkeři. Tento název se ovšem ujal pouze v odborných kruzích, veřejnost začala těmto stvořením říkat muťáci, mutoši ... Tito tvorové jsou vlastně alchymistické výrobky oživené za pomoci mága. Theurg musí mít k výrobě darkerů složitou aparaturu, jejíž součástí je velký centrální zásobník magenergie (který pojme maximálně 3 000 magů a jeho cena je asi 24 000 zl), centrální aparatura (její cena je asi 10 000 zl), typové aparatury (jejich cena se pohybuje v rozmezí 4 000 – 8 000 zl) a typové krystaly (podle typu darkera).

Při výrobě každého jedince je nutné nabít zásobník patřičným množstvím magenergie. Zatím bylo vytvořeno několik typů darkerů, ke každému typu přísluší určitý druh krystalu. Tyto krystaly jsou součástí typové aparatury a jsou spojeny s centrálním zásobníkem. Při výrobě určitého typu darkera se pak přesně stanovené množství magenergie přelije ze zásobníku do příslušného krystalu. Pro každý typ darkera stačí jeden krystal, magenergie všech darkerů se v krystalu hromadí. Pokud se někdo pokusí odstranit typový krystal ze svého místa, krystal vybuchne a za každých 100 magů, které obsahuje, zraní každého do vzdálenosti 3 sáhů za 3k10 životů (dosah i účinek se zvětšuje podle magenergie v krystalu). Pokud je krystal zničen, všichni darkeři, jejichž magenergie byla v tomto krystalu, okamžitě umírají (výjimkou je Scorpio, podrobnosti viz popis). Podobně pokud zemře darker, z krystalu vyprchá magenergie, která na něj byla spotřebována.

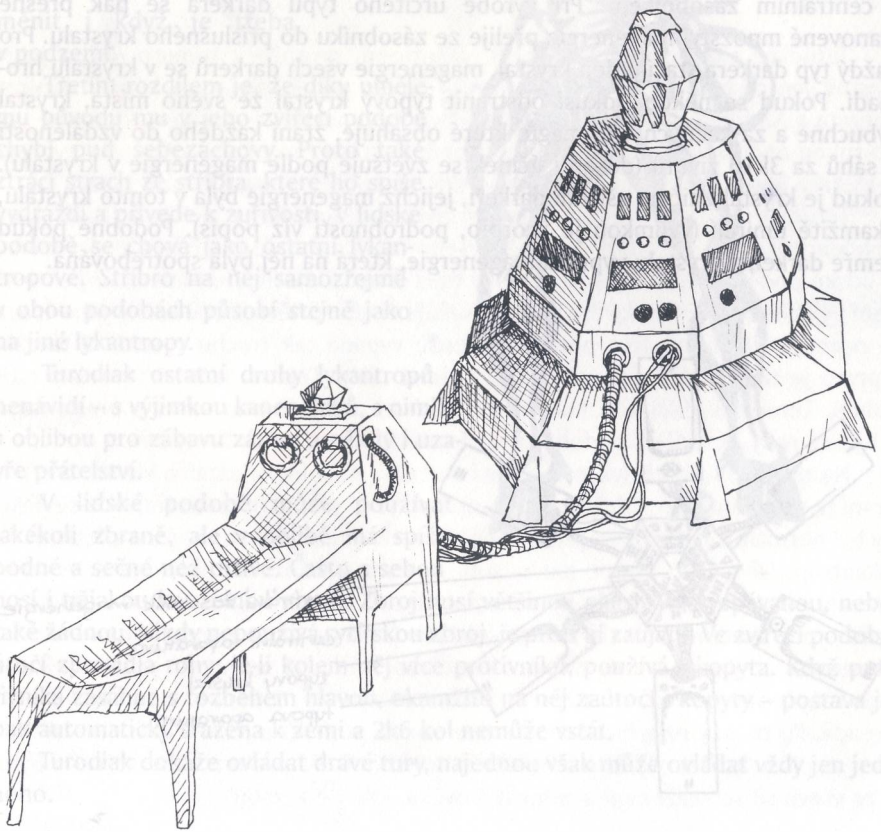


K výrobě darkerů je také zapotřebí materiál, většinou mrtvá těla. Např. pro výrobu Scorpia je zapotřebí centrální aparatura se zásobníkem nabitým na 1 000 magů a typová aparatura se dvěma těly velikosti C a typovým krystalem (v tomto případě křišťál), do kterého se posléze přelije 100 magů ze zásobníku.

V konečné fázi výroby musí mág seslat kouzlo Oživ darkera.

Oživ darkera

magenergie:	15 magů za každých 100 magů potřebných k výrobě darkera
dosah:	dotyk
rozsah:	jeden darker
vyvolání:	1 hodina
trvání:	stále



Scorpio

Životaschopnost:	15
Útočné číslo:	(+6 + 2 + 5/+4) = 13/+4 (řemdih)
	(+6 + 2 + 6/+3) = 14/+3 (sekera)
	(+6 + 2 + 5/+2) = 13/+2 (šavle)
	(+6 + 2 + 5/+6) = 13/+6 (ocas) + zvl.
Obranné číslo:	(0 + 8 + 3) = 11
Odolnost:	22
Velikost:	C
Zranitelnost:	humanoid, ale A1/2,D2,G1/2,H1/2,I2,K1/2,N
Pohyblivost:	25 / humanoid
Inteligence:	8
Přesvědčení:	neutrální (nebo podle theurga)
Poklady:	čelenka (500 zl), spirála (100 zl)
Zkušenost:	3000

Scorpio je první ze série darkerů. Jedná se o velice silnou nestvůru, která je vytvořena k ostraze určitých místností nebo objektů. Jestliže je mu zadán úkol, plní ho velice spolehlivě; nemusí spát, ale potřebuje přijímat potravu.

Scorpio je asi 3 sáhy vysoký tvor humanoidního typu. Má zelenou až zelenohnědou barvu a jeho kůži pokrývají velké článkované šupiny, které velmi dobře chrání celé jeho tělo. Má dva páry rukou, kterými dokáže velice obratně manipulovat – je schopen řídit každou ruku zvlášť. Další jeho silnou zbraní je asi 2 sáhy dlouhý ocas, kterým si kolem sebe snadno dokáže udělat místo. Zpravidla nosí dvě zbraně a dva štíty. Štíty drží v levých rukou, v pravé horní ruce třímá buď velký řemdih nebo obouruční sekeru. Ve spodní ruce mívá zpravidla šavli, kterou dokáže rozsévat zkázu zejména mezi menšími nepřáteli. Jen zřídkakdy vymění některý štít za další zbraň. Scorpio také dokáže svým ocasem srazit soupeře k zemi. Jedná se o zvláštní útok, při kterém se ho pokusí podmést. Pokud bojuje jen s jedním soupeřem, ztrácí v kole, kdy takto zaútočí, jeden útok každou rukou. Bojuje-li s více nepřáteli, útoky neztrácí, ale musí si vybrat k podmetení nejbližšího nepřítele napravo či nalevo od ocasu. Po útoku ocasem si soupeř háže proti pasti Sil+Obr~12~normální zranění/normální zranění + pád se zraněním za 2k6 životů (pokud se protivník útoku ocasem ubrání, je nebezpečnost pasti pouze 9). Když protivník v hodu proti pasti neuspěje, je sražen k zemi, při vstávání ztrácí jeden útok (v rozšířeném soubojovém systému 2 akce) a celé kolo má postih -3 k OČ. Bojuje-li Scorpio jen proti jednomu nepříteli, zaútočí v následujícím kole ocasem znovu. Kromě toho má Scorpio všechny schopnosti bojovníka na desáté úrovni.

Tito tvorové jsou částečně odolní proti ohni a výbuchu (způsobuje jim jen poloviční zranění). Jelikož byli původně určeni k hlídání neosvětlených prostor, byl u nich vytvořen ultrasluch. Má dosah 15 sáhů, ale je ostřejší než ultrasluch krollů – Scorpio jím téměř ‚vidí' oběť bez ohledu na to, jaký hluk oběť vydává (nepomáhá ani kouzlo Neslyšitelnost).

Vznik: K výrobě Scorpia potřebuje theurg dvě čerstvé mrtvoly velikosti C (nejlépe krollí), suroviny v ceně 399 zl a věci uvedené v pokladech nestvůry. Dále potřebuje 1 000 magů v centrálním zásobníku magenergie a typový krystal, jímž je velký křišťál (cena asi 800 zl). Při stvoření scorpia si křišťál nasaje 100 magů, zbylých 900 se spotřebuje na transformaci těl velikosti C ve Scorpia. Pokud je křišťál na svém místě, poslouchají Scorpiové svého pána. Je-li křišťál zničen, všichni Scorpiové jsou na 3k6 kol ochromeni. Pak přestanou svého pána poslouchat, začnou jednat svobodně a v polovině případů se ho pokusí zabít.

Scorpiové jsou někdy najímáni jako žoldáci nebo osobní ochranka. Nenosí žádné oblečení ani brnění, jen opasek široký 30 coulů s velkou sponou se znakem svého stvořitele. U opasku nosí své zbraně a pár drobností. Někdy si oblékají plášť, před bojem ho ale shazují. Na levé horní ruce mívají zvláštní stříbrnou spirálu, což je kouzelný předmět sloužící k léčení. Mohou ho používat poze Scorpiové a na den má 19 magů.

magy	3	5	7	9	10	12	14	16	17	19
životy	2–7	4–12	6–21	8–28	10–35	12–42	14–49	16–56	18–63	20–70

Na léčení se musí Scorpio soustředit, a to (5 + počet použitých magů) kol. Další zvláštní předmět nosí Scorpiové na hlavě. Je to čelenka vyrobená z platiny, která má na čele a na spáncích zasazeny šedé nefrity o váze půl mince. Takovou čelenku vlastní i jejich pán, s její pomocí jim dává příkazy a oni ho naopak mohou upozornit na nebezpečí. Jedná se o telepatické spojení s dosahem 100 sáhů. Je-li Scorpio ovládán svým pánem, splní i zjevně sebevražedný příkaz. Po smrti svého pána jsou Scorpiové schopni tyto čelenky používat ke spojení mezi sebou.

autor: **Dáša Hromádková**

autor: **Veronika Martenová**

náboženstvím a vědou. Kniha Zlatá ratolest je sice poměrně komplikovaným, ale přesto velice poučným čtením na toto téma.

Je samozřejmé, že oba tyto směry nakonec zahrnují mnohem obecnější problematiku, víceméně už na pomezí filosofie.

Moderních poznatků o mýtu využívá ve svých dílech Robert Holdstock. Jeho fantastické prózy tvoří v jistém ohledu přímý protiklad k Tolkienovi. Holdstockovi se, podobně jako J. R. R. Tolkienovi, podařilo vytvořit zcela specifický směr fantastické literatury. Srovnání obou těchto autorů bych se chtěl věnovat v některém z příštích příspěvků. Řeč přitom bude hlavně o rozdílném pojetí magie a funkce kouzelných předmětů.

Ilustrace Karel Stibral

Dřevěný slovanský idol. O mýtech starých Slovanů toho bohužel mnoho nevíme.

Dech draka, nakladatelství Altar a Dům dětí a mládeže v Olomouci vás zve na

GAMECON '97

který proběhne 11.-14.července 1997
v Olomouci v prostorách DDM, tř. 17. listopadu 47.

Hlavní turnaje:

Mistrovství republiky v Dračím doupěti
Talisman (základní, rozšířený, Jeskyně, Double)
BattleTech (Standard, Special, Warrior, 3D aj.)
Aréna

Doplňkové turnaje:

Magic: The Gathering
Bitva armád (podle PPE – Svět)

Účast v Mistrovství v DrD je omezena na 40 nejvýše osmičlenných družin, proto se ve vlastním zájmu přihlašte co nejdříve. Účastníci přihlášení po naplnění této kapacity se mohou zúčastnit jen tehdy, nepřijede-li někdo z dříve přihlášených.

Podrobné informace o Mistrovství v DrD (povolené postavy, vybavení apod.) najdete v příštím čísle.

Možnosti ubytování:

V tělocvičně a dalších prostorách DDM (vlastní spacák nutný) za 20 Kč na noc.
Na VŠ kolejích za 120 Kč na noc (studenti VŠ s indexem polovic), platí se až na místě.

Speciální nabídka pro studenty VŠ!

Jelikož pro potřeby Mistrovství v DrD jsou tentokrát jako hrací místnosti zajištěny pokoje na VŠ kolejích, nabízíme vám nocleh v těchto pokojích (které by jinak přes noc nebyly využity) za speciální cenu 100 Kč za celý pobyt. Máte-li o takovéto ubytování zájem, uveďte to na přihlášku a nezapomeňte si s sebou vzít index.

Přihlášky posílejte na adresu

Dech draka, P.O. BOX 429, 701 00 Ostrava 1

Každý účastník musí mít vlastní přihlášku!

Platbu proveďte na účet DDM u Komerční banky Olomouc, č. účtu 61433811/0100. Jako variabilní symbol uveďte vaše rodné číslo.

Přihláška GAMECON '97

Jméno: .....

Rodné číslo: .....

Bydliště: ..... PSČ: .....

Vstupní poplatek:

do 31.3.97	40 Kč
do 30.4.97	50 Kč
do 31.5.97	60 Kč
do 30.6.97	70 Kč
později	80 Kč

Celkem: ..... Kč

Nocleh v tělocvičně:

pátek	20 Kč
sobota	20 Kč
neděle	20 Kč

Nocleh v herní místnosti:

pátek-neděle	100 Kč

Chci se zúčastnit Mistrovství v DrD: ano – ne

Mám zájem o tyto další turnaje:

Datum ..... **Podpis** .....

SFK Nazca si vás dovoluje pozvat na 4. ročník celostátního setkání fanoušků sci-fi, fantasy a hororu

BOHEMIACON '97

který se uskuteční 21.8-24.8.1997
na Pedagogické fakultě UJEP v Ústí nad Labem

Z chystaného programu:

- invaze ve všech podobách (obří brouci, létající talíře, Akty X atd.)
- fantasy show
- výstava mazanic nadaných autorů
- soutěž o Pangalaktický megacloumák
- bohatá tombola
- stolní strategické hry
- turnaj v Dračím doupěti
- prezentace nové karty Marinovaný svobodník
- SF testy (Je prcajzlík fantasy postava?)
- burza knih
- turnaj v Magicu
- počítače
- ... a mnoho jiného

Prezence účastníků bude probíhat od čtvrtka od 12.00 hod. Bohemiacon končí v neděli ve 13.00 hod.

Pokyny pro účastníky:
Ve vlastním zájmu čitelně a úplně vyplňte návratku a zašlete ji na adresu SFK Nazca, P.O.BOX 17, 400 01 Ústí n/L.
Materiály si nemusí platit rodinní příslušníci (na jednu rodinu stačí jedny).
Ubytování je buď hromadné ve vlastním spacáku (40 Kč/noc) nebo na VŠ kolejích (100 Kč/noc)
Stravování je zajištěno ve školní jídelně v ceně 35 Kč za jídlo.
Osoby se zvířaty nemají povolen vstup do prostor konání akce.

Platbu můžete provést

a) složenkou typu C, jako variabilní symbol použijte své rodné číslo, doklad o zaplacení přivezte s sebou,

b) převodem, číslo účtu napište na svou přihlášku

Pokud platíte za více lidí, napište jejich jména a rodná čísla na svou přihlášku. Prosíme účastníky ze zahraničí, aby nám peníze neposílali, vše vyřešíme v hotovosti na místě.
Storno poplatek: 40 Kč za osobu.
Číslo a název účtu: 3109153-418/0800, SFK Nazca, Česká spořitelna, okresní pobočka, Mírové náměstí, 400 58 Ústí nad Labem (na tuto adresu posílejte pouze peníze).
Osoby ve stylové masce získávají 1 lístek do tomboly zdarma.

Návratka Bohemiacon '97

Jméno: .....

Rodné číslo: .....

Bydliště: ..... PSČ: .....

Povinné poplatky:

materiály		80 Kč
vstupné	do 31.3.	60 Kč
	do 31.5.	80 Kč
	do 31.7.	100 Kč
	od 1.8.	120 Kč

SOUČET ..... **Kč**

Nepovinné poplatky:

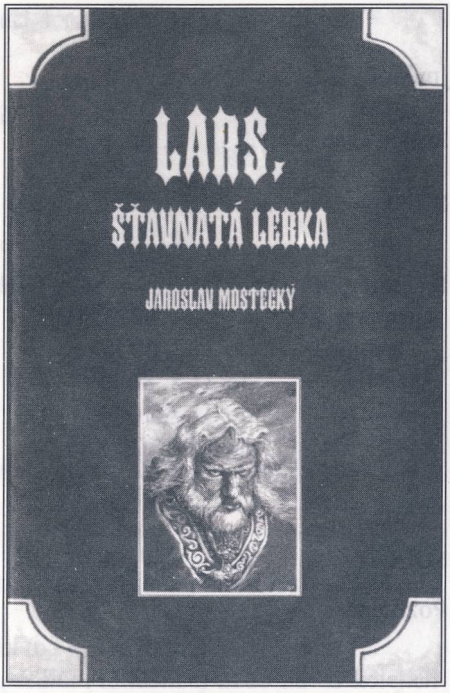
Čtvrtek	– ubytování	100/40 Kč
Pátek	– oběd	35 Kč
	– večeře	35 Kč
	– ubytování	100/40 Kč
Sobota	– oběd	35 Kč
	– večeře	35 Kč
	– ubytování	100/40 Kč

Poznámky:

Datum ..... **Podpis** .....

Recenze

A ocel se barví do ruda...



Rok se sešel s rokem a konečně jsme se dočkali dalšího dílu trilogie Vlčí věk. Pravda, za tu dobu se z Jeremyho Shackletona stal náš starý známý Jaroslav Mostecký a změnilo se i vydavatelství. Olomoucký Karel Petřík by si určitě zasloužil cenu nedočkavých fanoušků fantasy za svůj heroický výkon. Po ukojení hladových příznivců série Drakenů z Pernu se vrhl na Mosteckého vikingskou ságu, jejíž první díl vydalo kdysi přičinlivé nakladatelství Saga. Dlužno dodat, že vydavatelství Netopejr knížku velmi dobrým způsobem ošetřilo. Vydavatel neskrblil na kvalitě papíru ani na technickém řešení obálky. Výsledkem je, že vás na první pohled trkne stejná základní úprava, ale přece jenom, celá knížka vypadá tak nějak... lépe.

Děj je v podstatě očekávaný. Hrdinové se konečně zmocnili hlavy krále Ethelreda a utíkají s ní k moři, kde, jak doufají, naleznou dánský drakkar, který je odveze domů, za královstvím, které po právu patří mladému Leifu Olafsonovi. Cestou se setkají se skřetem, který ukradl magické zaklínadlo, což jim přinese obrovskou spoustu problémů. Musí unikat ze zajetí a, samozřejmě, bojovat.

Helgi s Leifem nakonec dojdou až k pobřeží, i přes nebezpečí morové nákazy. Tam sice naleznou dánský drakkar, ale s naprosto psychicky zničenou po-

sádkou. Byli napadeni v boji, ve kterém prohráli, a krutým Larsem, Šťavnatou lebkou, byli vykastrováni. Helgi s Leifem je přesvědčili, že jedinou cestou, jak uniknout posměchu, je stát se berserky. Vikingové je zase na oplátku přesvědčí, aby se s nimi za Larsem vydali. Potkají se s obrovskými hadími obludami, do jejich životů znova pronikne ono ošemetné zaklínadlo, musí bojovat s draky... Ale do Dánska nakonec nedoplují. Musíme si počkat na třetí díl.

Styl, kterým je knížka napsaná, mi připadá podstatně čtivější, než první díl, přibyly popisy, umocňující temnou atmosféru. Buď měl autor na finální korektury rukopisu podstatně víc času, nebo umělecky vyrostl. Výsledek je velice čtivý a příjemný. Škoda jenom několika češtinských neobratností, které kazí výsledný dojem. Za všechno alespoň jeden příklad: věta „Tam," vykřikl kdosi polohlasně...' nepůsobí zrovna nejlíp. Ale přesto, *Larse, Šťavnatou lebku* můžu doporučit všem ctitelům dobré fantasy.

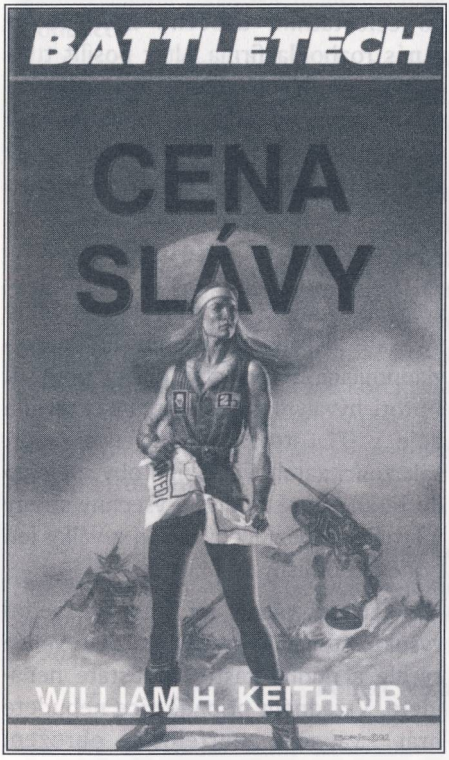
Jaroslav Mostecký: Lars, Šťavnatá lebka. Obálka a ilustrace Petr Utěšil. Olomouc, Netopejr 1996. 365 s. 109 Kč.

Robert Pilch

Smrt přichází

Pro ty, kteří se se slovem BattleTech nikdy nesetkali, vysvětlení několika pojmů:

OBR – Obrněný Bitevní Robot, zpravidla okolo dvanácti metrů vysoký (některé mají i humanoidní tvar), vážící dvacet až sedmdesát pět tun (i více), ozbrojený lasery, vrhači částic, raketami



dlouhého nebo středního dostřelu, autokanóny a kulomety, hlavní úderná síla hráče (nebo warriora).

Warrior – elita společnosti, pilot OBRa, od mládí cvičený v ovládání těchto vražedných strojů (obvykle se však příliš vysokého věku nedožívají).

Princip hry spočívá v tom, že obě strany postaví proti sobě jednoho nebo více OBRů a ty (ano, skloňujeme ty OBRy)

do sebe praží tak dlouho, dokud jedna strana nepadne nebo se nevzdá.

Do světa těchto bitev nás zavede trilogie sága Legie Šedé smrti, kterou se po celostátním úspěchu BattleTechu u nás rozhodla firma Altar posílit tuto mánii. Ve třech dílech se setkáme s hlavní postavou, plukovníkem Graysonem Smrt Carlylem (jak kouzelný překlad!) a jeho legií OBRů, se kterou vítězně postupuje Vnitřním vesmírem 31. století (i když občas je to vítězství Pyrrhovo). Legie Šedé smrti jsou prostě žoldáci – aby si na sebe a své OBRy vydělali, dávají se najímat do služeb vládnoucích rodů, aby občas bojovali i proti bývalým chlebodárcům. Pravidla boje v 31. století – Konvence (např. zakazující zatahovat civilní obyvatelstvo do bojů), které dodržují všechny strany v hrozbě sebezničení, dělají z války jen poněkud odlišný styl života.

Čtivost všech tří knih je velmi vysoká, čtenář je vtažen do děje velice rychle a nudné části v podstatě nenajdete. V žádném případě sice nebudete brát vážně „smrtelné" ohrožení Graysona Smrt Carlyleho – smrt hlavního hrdiny nebývá v tomto druhu literatury příliš zvykem – ale není to tak do očí bijící jako třeba u Marka Stonea. Atmosféra bitev vám zpočátku silně zvedne adrenalin v krvi, dokud se nestane příliš stereotypní (ke konci třetího dílu se autor už snaží příliš do bitev nezabředávat a občas je i vypouští). Sága legie Šedé smrti je profesionálně napsaný příběh, který se ani nesnaží předstírat vysokohodnotnou literaturu (ani by se mu to nepovedlo). Zajistí vám však, že se hodiny strávené četbou nebudete nudit.

Pochvalu musím vyslovit redakční práci Altaru, obálka i sazba knihy je skutečně výborná (až na ty neš ťastné názvy OBRů na konci každého dílu – trochu ujasnění si pojmů by skutečně neškodilo). Myslím, že podobně zpracovaných knih by na našem trhu mělo přibýt. Nová edice BattleTechu a CityTechu bude zřejmě dost žádaným artiklem.

William H. Keith, jr.: Sága legie Šedé smrti: Roklina hromu, Žoldnéřova hvězda, Cena slávy. Překlad: Roklina Hromu a Žoldnéřova hvězda Robert Hoffmann, Cena slávy Viola Syrová. Obálka Bruce Jensen a Boris Vallejo, ilustrace Janet Aulisio. Praha, Altar 1995-96.

-san-

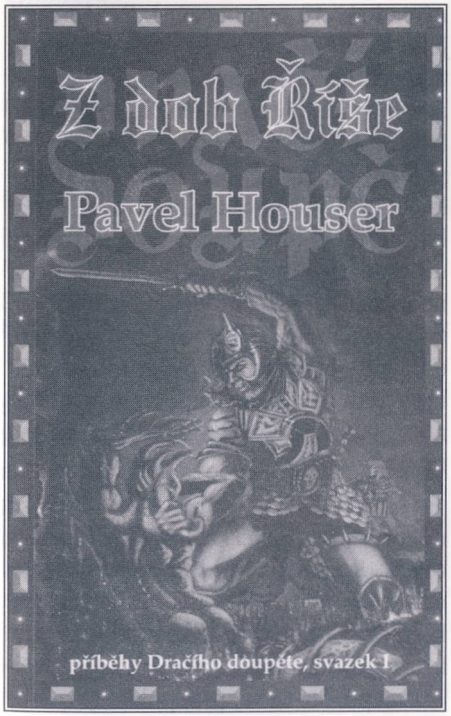
Ze světa Dračího doupěte

No nazdar, říkal jsem si, když se na pultech knihkupců objevila tahle knížka. Obálka ve stylu heroic fantasy, s bojovníkem v popředí. Upřímně řečeno, kdybych měl vypadat jako on, asi bych se raději oběsil. Malá postava, neforemné tělo, žádný krk a divně tvarovaná ruka třímající něco, co snad mělo být mečem. Fuj.

Nápis „Příběhy Dračího doupěte svazek 1" ve spodní části obálky mě znechutil úplně. Znám příběhy Dragonlance i Forgotten Realms, stejně jako další svazky ze světů TSR, a podle mého

názoru se jedná (až na světlé výjimky) o brakové čtivo beze stopy invence a s nudně roztaženým dějem. Jak asi může vypadat český odvar těchto slavných sérií, jsem se ani neodvážil tipovat.

Nicméně, výsledek rozhodně není tak strašný, jak jsem se obával. Kniha má hned několik kladů. Pavla Housera znám jako solidního autora a nikdy jsem proti němu nic neměl. Psát umí a je to poznat. V knížce jsou čtyři povídky – je tedy podstatně čtivější než jedno dobrodružství roztažené do trilogie. Dějové linii se toho moc vytýkat nedá, jsou to klasické zápletky nevybočující z fantasy klišé. Nic víc, nic míň. Alespoň je vše zvládnuto na slušné úrovni. A posledním, asi největším kladem je, že se nejedná o překladovou fantasy, takže nedošlo ke znásilňování češtiny, dnes tak obvyklému u fantasy angloamerické produkce.



Pokud ode mne čekáte, že podrobně popíšu děj, zápletky a rozuzlení, nedočkáte se. Bude lepší, když si knihu přečtete sami a uděláte si vlastní názor. Já osobně to vidím tak: knížku jsem přečetl, docela se mi líbila, ale není to druh literatury, kterou bych dokázal číst několikrát. Po jednom přečtení skončila v knihovně a vzpomínky na ni časem vyblednou. Počítám však s tím, že i přes drobné češtinské úlety (práce korektora mohla být o něco lepší), bude mít svazek obrovskou hodnotu pro všechny hráče Dračího Doupěte.

Pavel Houser: Z dob Říše (příběhy Dračího doupěte svazek 1). Obálka Juraj Maxon, ilustrace Karel Stibral. Praha, Altar 1996. 232 s. 89 Kč.

Robert Pilch

Meč na světle

Úplně, zcela a naprosto vzorová předloha dobrodružství, těmito slovy zahajuje jeden z gigantů her na hrdiny předmluvu k sešitu Boj o vesnici Fanli. Bohužel se však zapomněl podepsat, takže to vypadá, jako by se plácali po ramenou sami autoři.

Autoři? Již obálka naprosto zřetelně napovídá, že se jedná o dobrodružství, určené pro hráče hry *Stín meče* a autory

není nikdo jiný, než pánové Hodan a Soukup, tvůrci výše zmíněné hry. Jak jsem již řekl, obálka vypadá stejně dobře jako obálka pravidel hry. Vnitřní design je také odpovídající a obrázky stejně toporné, jako tomu bylo v základní verzi pravidel (grafik Dan Falta).

Kromě předmluvy má sešit 20 kapitol, jejich řazení je trochu zmatené, ale po jednom přečtení, které je pro Nejvyššího beztak povinné (alespoň tak málo by přípravě měl dát), je orientace snadná. Napomáhá tomu jak podrobný obsah s polopatickými názvy kapitol tak i malý rozsah.

Již v předmluvě je řečeno, že je dobrodružství určeno pro postavy na 1.-3. úrovni s tím, že pro postavy na vyšších úrovních je potřeba upravit sílu nepřátel, ale hned první kapitola toto upřesňuje, počítá totiž pouze s naprostými začátečníky, není ovšem problém zakomponovat postavy vyšší, stačí jen, aby postavy o své kvalitě přesvědčily rychtáře vesnice Fanli.

Zápletka: Se zápletkou je vždy problém a toto dobrodružství to jen potvrzuje. Málokomu se podaří vytvořit zápletku, kde je naprosto logická činnost protivníků i motivace družiny. Doufám, že se na mne nebude nikdo zlobit, když ji tady prozradím. Kdo ji nechce znát, nechť laskavě nečte následující odstavec.

Jistý nekromant hodlá pomoci skřetům v oslabení vesnice, aby byl následný nájezd skřetů jednoznačný. Družina má jeho počínání překazit již v počáteční fázi, ve které nekromant posílá v noci zombie zdupávat pole kolem vesnice. Dost dobře nechápu, proč sami vesničtí polnohospodáři v noci klidně spí a u pole nehlídkují vybaveni cepy. Netuší totiž, kdo je ten škůdce, není tedy důvod se nepokusit to zjistit. Na druhé straně si nedokážu představit, jakým způsobem toto počínání sníží už teď zřejmě nulovou obranyschopnost vesnice. Radil bych tedy o zápletce moc nepřemýšlet a raději hrát, třeba o tom hráči nebudou taky přemýšlet.

Prostředí: Jak jsem již řekl, děj se odehrává ve vesnici Fanli a jejím blízkém okolí. Budiž pochvalou autorům, že ochotně stručně popisují i stát, ve kterém se děj odehrává, a jeho vztahy k sousedům. Možná by ještě mohli přidat mapu, ale ta se, předpokládám, brzy

objeví v dalším produktu autorské dvojice.

Účinkující: Poměrně dobře je popsán charakter účinkujících cizích postav a je tu i dán široký prostor pro improvizaci. Je vidět, že autoři vědí, jaká řehole je vést dobrodružství, které navrhl někdo jiný. Jen jedna maličká výtka: to, čemu se v angličtině říká inventory, se v češtině nevyjadřuje slovem inventorář, nýbrž inventář.

Mapy: Mapy jsou zredukovány na plánek nezbytně nutného okolí vesnice a nepříliš rozsáhlou jeskyni, která je sice nakreslena na čtverečkovaném papíře, ale svislé čáry rastru jsou vidět pouze výjimečně.

Konec: Dostáváme se k tomu, jak má dobrodružství skončit. Autoři popisují několik možných zakončení a víceméně tím vystihují všechny možnosti, včetně té, že se družina spojí se svým soupeřem. Nutno ještě dodat, že rozsah dobrodružství odpovídá průměrnému dobrodružství otištěnému v Dechu draka, poskytuje ovšem poměrně široký prostor pro improvizace.

Nyní se dostáváme k otázce přenositelnosti této hry do jiného systému. Půjde to velmi snadno, je tu sice odkaz na město, které je popsáno v základních pravidlech hry, ale jde o záležitost okrajovou, která se dá vypustit, případně vymyslet město jiné. Pak jsou tu samozřejmě příšery z bestiáře pravidel, ale jedná se vesměs o standardní příšery, které se nacházejí snad v každé hře tohoto typu.

Co říci závěrem? Všem, kterým se zdá cena 55 Kč za 32 stran (včetně reklam a černobílých obrázků) formátu A5 přiměřená, dobrodružství doporučuji. Rozhodně také může sloužit jako inspirativní příklad, na co vše je třeba při tvorbě dobrodružství myslet. Takže vlastně i potvrzuji výše zmíněný začátek předmluvy.

Boj o vesnici Fanli – Jiří Soukup, Petr Hodan. Obálka Jan P. Krásný. Praha, Virgo 1996. 32 s. 55 Kč.

Jan Josef Beran

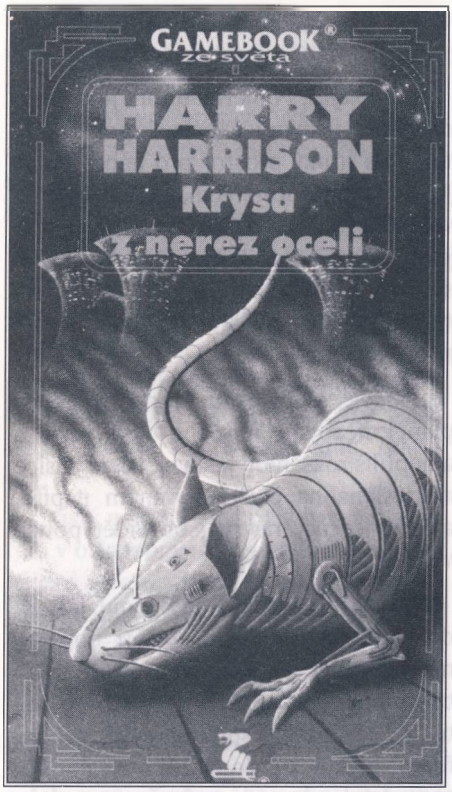
I ty ...

Můžeš být Krysou z nerez oceli, tvrdí první kniha ze série Gamebook ze světa..., kterou před vánocemi vydala AFSF. Skutečnost je ovšem poněkud jiná. Při prvním přehrání to ještě není tak zjevné, ale pokud někdo má tu odvahu zkusit projít dobrodružství podruhé a rozhodovat se v klíčových situacích trochu jinak, zjistí, že je vlastně jen třtinou ve větru se klátící, přesněji řečeno bezmocnou loutkou v rukou Jima diGrize, potažmo autora (kterým je kupodivu sám tvůrce románové předlohy Harry Harrison – patrně má o gameboocích trochu jiné představy). Zpravidla totiž má-li hrdina na vybranou ze dvou možností a zvolí -li tu špatnou, hned na dalším odkazu se dozví, že si vybral špatně, a je poslán tou správnou cestou. Někoho možná baví být takto manipulován.

Zápletka samotná – honba za šíleným vynálezcem – není nic extra, ale ještě docela ujde. Herní systém je velice jednoduchý, protože se zde vůbec nebojuje a je-li zapotřebí „náhoda", vystačíte s jednou mincí. Nepotřebujete ani tužku a papír, snad jen při bloudění podzemím, když vám přestane stačit paměť (pozor ovšem na záludné světové strany, může se vám stát, že z místnosti A půjdete do B chodbou vedoucí na západ, kdežto chodba z B do A vede na jih).

Slušnou práci odvedl překladatel, před kterým stál mimo jiné nelehký úkol převést do češtiny některé slovní hříčky a reálie (např. „Šavlový kanec" či báseň o křišťálové studánce). Pár chybiček se však vloudilo – co je „bílá lež", to opravdu netuším(zřejmě nevinná), a souvislost mezi Amfisbenickým bipolárním determinátorem a zkratkou APB je rovněž velice volná. Také přezdívka Kluzký Jim (viz Ikarie 2/90) mi připadá podstatně vhodnější než Slizký Jim.

Chválím-li překlad, nemohu totéž říci o sazbě. Na několika místech splynuly dva odkazy v jeden, při pohledu na vzorce H2O a H2SO4 by se chemikovi (a nejen jemu) chtělo vraždit (člověku, kterému není cizí čeština, zase vstávají vlasy na hlavě při vskutku svérázně rozděleném slově zabouc-hl), a díky nijak neodlišeným čísla odkazů, na které má hráč nalistovat, je kniha poněkud nepřehledná. Také by se hodila občas nějaká ilustrace – že by nebyly ani v originálu?



Celkově tedy tento „gamebook" nepovažuji za příliš přínosný, a asi málokdo si ho zahraje více než jednou či dvakrát. Za tu cenu (75 korun za 140 poměrně malých stránek) rozhodně nestojí.

Harry Harrison: Krysa z nerez oceli (edice Gamebook ze světa ...). Přel. Robert Tschorn. Obálka Martin Lisec. Praha, AFSF 1996. 75 Kč.

-mk-

Battletech

Jak postavit úspěšnou armádu

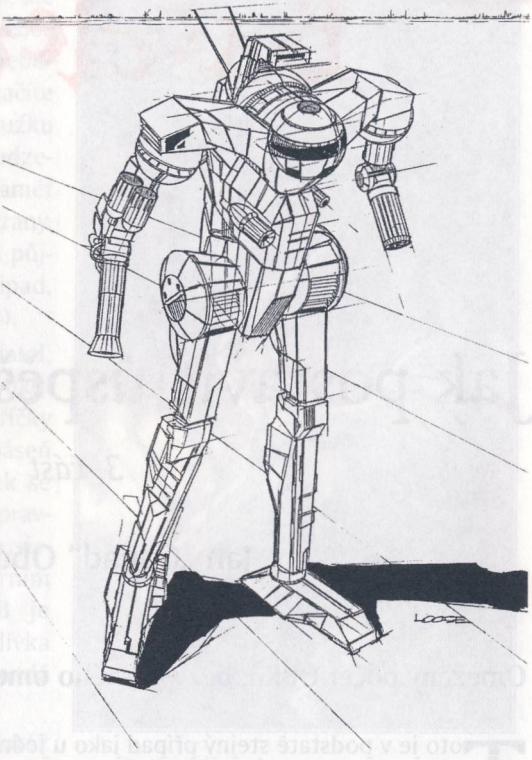
3. část

Jan „Gilhad“ Obdržálek

Omezený počet OBRů, bez váhového omezení, úkol: zničit protivníka

Toto je v podstatě stejný případ jako u jednoho OBRa bez váhového omezení. Při větším počtu OBRů je ale strategie s lehčími typy s dlouhým dostřelem ještě riskantnější. Důraz zde bude kladen na stotunová mostra vybavená vrhači částic, případně velkými lasery. Vzhledem k většímu počtu OBRů zde u vrhačů tolik nehrozí postihy za minimální vzdálenost, neboť se mohou jednotliví členové skupiny vzájemně krýt, a pokud u jednoho OBRa stojí protivník příliš blízko, budou jej ostřelovat ostatní členové družiny s výhodou krátké vzdálenosti, zatímco se dotyčný OBR bude věnovat jinému protivníkovi. Často tak nastane případ, kdy dva OBRy stojí pár hexů od sebe a každý z nich střílí na protivníka stojícího u jeho kolegy a ignoruje tak jiného, který stojí až příliš blízko u něj.

Zde je také možno použít OBRa typu KTS (100 tun, 16xRDD-5, vypuštěny klouby, rychlost 1/2/-). Jak již jeho zkratka naznačuje a vybavení dotvrzuje, jméno tohoto typu je Kaťuše a používá se následujícím způsobem: Výkonný tahač jej dopraví na určené místo (tj. je vhodně umístěn při nasazování) a odtud se již dále nehýbe. Poskytuje palebnou podporu prakticky po celém bojišti a ostatní OBRy jej chrání před příliš těsným kontaktem s nepřítelem.



Z raket s dlouhým doletem se nejlépe osvědčují právě RDD-5. Jednak jsou u nich v tabulce počtu zásahů nejpříznivější hodnoty, navíc dávají největší šanci na zásah hlavy protivníka. Rakety se totiž seskupují do skupin po pěti, a tak raketomety s větším počtem odpalovacích trubic vytvoří méně skupin (i když silnějších). Vzhledem k omezené síle skupiny (max. 5 bodů poškození) je výhodnější jich vytvořit co nejvíce a doufat v zásah hlavy, po kterém automaticky následuje zranění pilota, a tedy hod na vědomí. Při 16 skupinách je už značná pravděpodobnost výhodného zásahu (každá skupina má šanci 1/36, 16 skupin má již šanci 36% na alespoň jeden zásah hlavy, stejnou šanci mají i pro kritický zásah trupu, který vždy znamená velké riziko pro reaktor či gyroskop). 16 RDD-5 může způsobit až 80 bodů poškození za kolo, průměr se pak pohybuje okolo 48, což je stále více než 30 u tří vrhačů. Nevýhodou je stejnoměrnější pokrytí různých oblastí cíle, výhodou je větší průměrný počet zásahů hlavy a kritických zásahů trupu.

Omezený počet OBRů, váhové omezení, úkol: zničit protivníka

Toto je dost problematická záležitost. Složení armády bude velmi záležet na zvolené strategii. Největší tonáž zbraní a chladičů zajišťuje rovnoměrné rozložení váhy mezi OBRy, tj. všechny OBRy váží přibližně stejně. Pokud poměr váhové omezení/počet OBRů nevychází dělitelný 5 tunami, je třeba volit OBRy obou nejbližších kategorií ve vhodném poměru.

Toto kritérium je výhodné pro poměření hrubé síly OBRů, ale lze použít i jiné složení, které sice neskýtá tak velkou palebnou sílu, ale dává jiné, většinou taktické výhody. Většina armád skutečného světa používá lehké, ale rychlé jednotky pro průzkum a případně odvedení pozornosti, či rychlou podporu na nejohroženějších

místech, a těžké jednotky s velkou palebnou silou pro řadový boj. V některých případech může být i v BattleTechu výhodné použití nesourodé armády, například KTS podporovaná Termity. Záleží zde na silných a slabých stránkách obou hráčů stejně jako na jejich oblíbených strategiích.

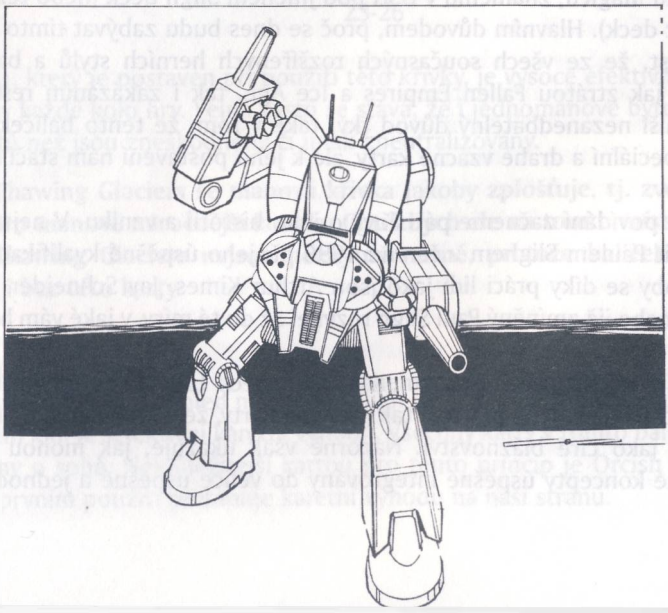
Také je zde důležité hledisko takzvaných Magických hranic. Například trysky dle váhy OBRa váží 1/2 tuny, 1 tunu nebo 2 tuny na bod skoku. Pokud tedy konstruuji skákající OBRy a vyjde mi váha těsně nad touto hranicí, může být výhodnější vytvořit lehčí typy a zbylou tonáž přidělit jedinému OBRu. Získám tím sice poněkud méně tun pro vybavení, ale díky lehčím tryskám se může do OBRů vejít i více zbraní než při původním rozdělení. Jiné magické hranice se týkají gyroskopu a výkonu reaktoru.

Velmi důležitým prvkem je také požadovaná rychlost, zejména u těžších OBRů. Váha reaktoru s výkonem roste velmi prudce a nelineárně, také váha gyroskopu se v určitých bodech skokem mění a tyto faktory tak mohou výrazně ovlivnit výbavu daného OBRa. Optimální rychlosti jsou závislé na zvolené strategii a jejich význam může být někdy zcela zanedbatelný (jako u KTS, která se prakticky nikdy nepohybuje), jindy klíčový, zejména u lehkých modelů se zbraněmi s malým dostřelem.

Dalším hlediskem může být i volba zbraní a chladičů. Někdy pro danou zbraň prostě není dost prostoru či volné tonáže. Pak je samozřejmě potřeba buď změnit váhu OBRa nebo použít jiných zbraní. Toto se týká hlavně těžkých kusů jako jsou vrhače částic nebo AK/20.

O výhodách a nevýhodách různých zbraňových systémů si povíme také, ale až v některém z dalších pokračování.

pokračování příště



Sligh deck

Luděk „Ferda“ Motyčka

V dnešním článku se budu věnovat jednomu nestandardnímu typu hracího balíčku Magicu, známému v USA pod jménem Sligh deck (nebo též „Geeba“, či Orc deck). Hlavním důvodem, proč se dnes budu zabývat tímto balíčkem, je skutečnost, že ze všech současných rozšířených herních stylů a balíčků utrpěl nejméně jak ztrátou Fallen Empires a Ice Age, tak i zakázáním restriktovaných karet. Další nezanedbatelný důvod tkví také v tom, že tento balíček nevyžaduje nějaké speciální a drahé vzácné karty, ale k jeho postavení nám stačí i karty velmi běžné.

Naše povídání začneme pár slovy o jeho historii a vzniku. V nejrannější verzi byl použit Paulem Slighem v červnu 1996 při jeho úspěšné kvalifikaci do Atlanty. Od té doby se díky práci lidí jako jsou Arthur Kimes, Jay Schneider, jenž balíček vytvořil, nebo již zmíněný Paul Sligh rozvíjel až do té míry, v jaké vám ho dnes představím.

Jak již kdosi trefně poznamenal, Sligh deck lze charakterizovat jako divně vypadající balíček, jenž používá tak podivné karty, že by v jakémkoli jiném balíčku vypadaly jako čiré bláznovství. Názorně však ukazuje, jak mohou být předem stanovené koncepty úspěšně integrovány do velice úspěšné a jednoduché strategie.

Balíček by se dal rozdělit do dvou částí. První z nich je tvořena bytostmi jako Goblin Baloon Brigade, Ironclaw Orc, Storm Shaman a Dragon Whelp, které tvoří základní údernou sílu balíčku. Tato kostra je následně obklopena druhou částí, kterou tvoří direct damage kouzla (Lightning Bolt, Incinerate), bytosti s různými speciálními schopnostmi (Dwarven Miner, Orcish Artillery) a univerzální kouzla (Pillage). Jedná se vlastně o klasický „weenie deck", tj. balíček tvořený mnoha malými bytostmi (např. bílé balíčky s Crusadou), který je však doplněn dostatkem direct damage k tomu, aby jeho hráč mohl s úspěchem kontrolovat průběh hry.

Pro pochopení, jak balíček vznikl a jak ho nejlépe hrát, je nutné si nejprve uvedomit jeho základní koncepty:

Koncept 1 – Manová křivka

Každý pravý sligh deck je postaven pro použití manové křivky, která je tvořena zahráním jedné země za kolo, a použitím veškeré many každé kolo. Tímto způsobem byla stanovena určitá rozmezí a podíváme-li se na balíček tímto pohledem, měli bychom vidět „místa pro karty" a nikoli karty samotné. V tomto pohledu vypadá balíček následovně:

místa pro jednomanové kouzlo:	9-13
místa pro dvoumanové kouzlo	6-8
místa pro třímanové kouzlo	3-5
místa pro čtyřmanové kouzlo:	2-3
X manová kouzla:	2-3
kouzla - instanty (Lightning bolt atd.):	8-10
mana:	23-26

V balíčku, který je postaven při použití této křivky, je vysoce efektivní použití veškeré many každé kolo hry. Velmi často se stává, že i jednomanové bytosti zraní za 5-10 životů než jsou zneškodněny či jinak zneutralizovány.

Při použití Thawing Glaciers se manová křivka jakoby zplošťuje, tj. zvětšuje se počet míst pro manově náročnější kouzla. Chtěl bych ale na tomto místě poznamenat, že Thawing Glaciers nejsou nezbytně nutné, protože balíček funguje velice dobře i bez této karty.

Koncept 2: Karetní výhoda

Ačkoli to tak na první pohled nevypadá, Sligh deck je postaven na použití této výhody. Klíčem k ní je selektivní karetní výhoda. Všechny karty v tomto balíčku jsou efektivní samy o sobě. Nejdůležitější kartou pro tento princip je Orcish Artillery, která už při prvním použití přetahuje karetní výhodu na naši stranu.

Koncept 3: Postup útoku

Nejprve se odehrává na zemi, následně při případné neutralizaci se přesune do vzduchu. Je-li i zde zastaven, ke slovu přichází direct damage, která dokáže hru rychle ukončit.

Nyní již známe základní koncepty, podle nichž je balíček postaven, a můžeme se proto podívat, jaké nám to přináší výhody.

Jednou z hlavních výhod je rychlá a přímá ofenzíva a to díky 26 bytostem a širokému výběru direct damage (Lightning Bolt, Incinerate, Death Spark). Některé bytosti jsou samy zdrojem direct damage a tím zvyšují její podíl až na čtvrtinu celého balíčku.

Dalším plusem je nepřítomnost jakýchkoli speciálních kombinací (tzv. komba smrti), což znamená velkou odolnost proti discardu. Vysoce odolný je i proti land destrukci, protože je schopen plně fungovat již při 3 manách ve hře.

Stejně tak má jen malé problémy s barevnou manou. Jako jednobarevný balíček samozřejmě těží z této výhody maximum a využitím předchozích principů se toto projevuje ještě výrazněji. Použijeme-li v balíčku Thawing Glaciers, pak se tato výhoda ještě umocní.

Samozřejmě jsou zde i nevýhody, z nichž největší je naprostá neschopnost zbavit se okouzlení (enchantmentů). Toto by samozřejmě nebylo až tak tragické, kdyby neexistovalo jedno okouzlení, které tento balíček úplně eliminuje, a sice Circle of Protection: Red. Částečným řešením jsou bezbarvé zdroje zranění díky Mishra's Factory a jiným artefaktovým bytostem. Při použití pravidel čtvrté edice byla pádná odpověď na tuto otázku skryta v sideboardu, a sice Manabarbs. Bohužel v současnosti je dle pravidel páté edice tato karta proti kruhu již nepoužitelná. Stále však zůstává perfektní sideboardovou kartou proti jakémukoli manově náročnému balíčku či různým kontrolo-

SLIGH DECK:

4 Goblin Balloon Brigade
2 Goblin Soothsayer
4 Ironclaw Orc
2 Goblin Tinkerer
2 Dwarven Miner
4 Orcish Artillery
2 Storm Shaman
2 Dragon Whelp

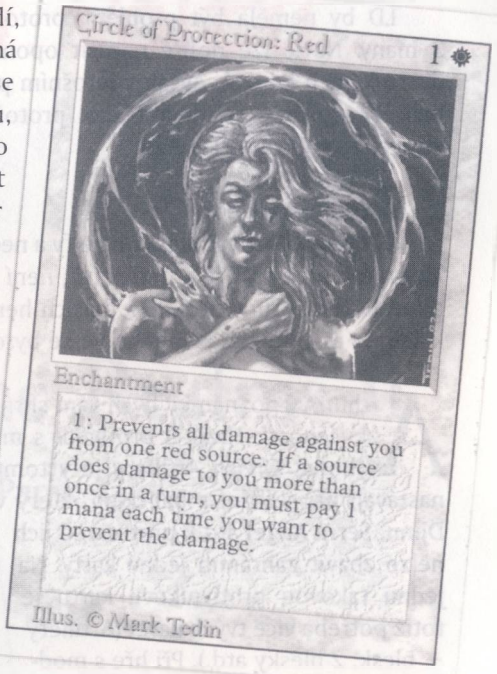
4 Lightning Bolt
4 Incinerate
2 Death Spark
2 Fireball
4 Pillage

2 Thawing Glaciers
4 Mishra's Factory
16 Mountain

Celkem: 60 karet

Sideboard:
3 Winter Orb
2 Nevinyrral's Disk
2 Meekstone
4 Manabarbs
4 Red Elemental Blast

vacím balíčkům. Na kruh ochrany tedy zůstává pouze několik málo odpovědí, všechny ale mají to společné, že se jedná o artefakty. Jednou možností je zbavit se kruhu úplně pomocí Nevinyrral's Disku, velkou nevýhodou však je, že přichází do hry tapnutý. Druhou možností je zpomalit protivníkovo využití many pomocí Winter Orbu. Já osobně bych zkombinoval obě dvě varianty. Navíc jak pro Disk, tak i pro Winter Orb si určitě najdete i jiné použití než pouze proti Circle of Protection:Red.



Hra s balíčkem:

V první hře bude tvůj protivník s velkou pravděpodobností držet v ruce několik „mrtvých karet", protože hlavní balíček neobsahuje žádné artefakty nebo enchantmenty. Toto se však po použití sideboardu většinou změní (Manabarbs, Meekstone, Winter Orb), a to opět znamená další výhodu pro tebe.

Poznámky Arthura Kimese o hraní balíčku proti různým herním stylům:

1. Counterspellové balíčky

Nejlepším řešením je sesílat co nejvíce kouzel. Všechna kouzla balíčku jsou zaměřena ofenzivně, a proto je velice těžké se rozhodnout, na co counterspelly použít. Navíc často používaný Control Magic nenajde uplatnění, protože jediné, co stojí za ukradení, je Dragon Whelp, který však nelze bez červené many pumpovat a lze ho lehce zabít bleskem.

Proti tomuto balíčku je nejlepší sideboardovat Winter Orb nebo Manabarbs.

2. White weenie

Blesky používat na firststrikery a flankery, a s ostatními klidně útočit. Nevadí, že tví útočníci zemřou, jestli obránci zemřou s nimi. V tvém balíčku je více bytostí než v jeho. Klíčem je Orcish Artillery, udrží-li se ve hře, je vyhráno. Pozor na Wrath of God, mít více než tři bytosti ve hře je nebezpečné.

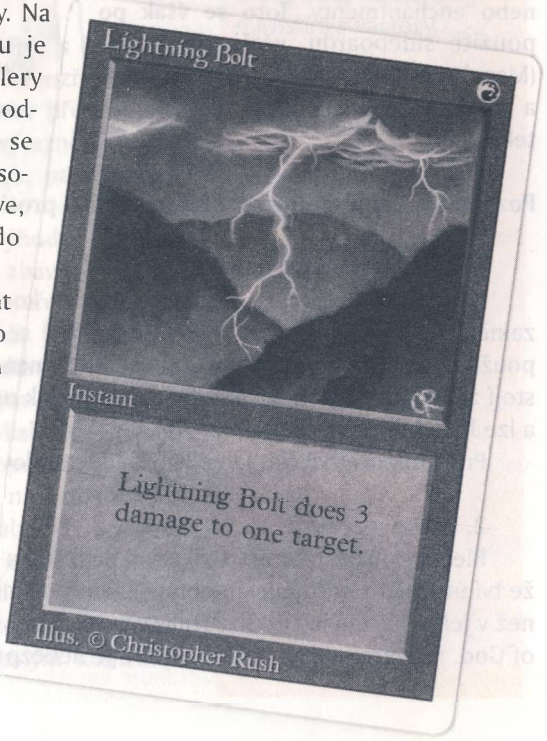
3. Land destrukce (LD)

LD by neměla být problém, protože většina tvých kouzel stojí maximálně 3 many. Navíc lze dobře narušit oponentovu strategii použitím vlastních land destrukčních kouzel. Avšak v letošním prostředí lze opravdu čistý landdestrukční balíček očekávat asi dost těžko, protože většina nejpoužívanějších kouzel byla ztracena společně s Ice Age.

4. Erhnamgeddon

Vždycky používat blesky na elfy a nechat si pár zemí v ruce. Máš-li ve hře několik orků a protihráč je v defenzívě, není důvod bát se Armageddonu, nejlepší taktikou je tedy přímý útok. Do dalších her použij ze sideboardu Meekstony, ale vykládej je až poté, co jsou jeho velké bytosti tapnuté.

Arthurovy poznámky bych sám shrnul do následujících řádků a přidal pár svých zkušeností. Hraje-li protivník s množstvím malých bytostí, máš obrovskou výhodu. Orcish Artillery je v tomto případě k nezaplacení. Problémy však nastávají při setkání s balíčkem, který využívá větší levné bytosti (např. Erhnam Djinn, Serra Angel atd.), protože se jich nelze zbavit zahráním jedné karty. Na jednu takovou protivníkovu kartu je totiž potřeba více tvých karet (Artillery + blesk, 2 blesky atd.). Při hře s modrobílými kontrolovacími balíčky se vyplatí jednoduchá taktika, tj. způsobit co největší damage co nejdříve, proto všechny blesky směruj do hráče.



Na závěr bych chtěl poděkovat Frankovi Kusumotovi za jeho skvělý seriál o Magicu šířený na Internetu, který se mi stal vodítkem při psaní tohoto článku.

Lords of the Realms II

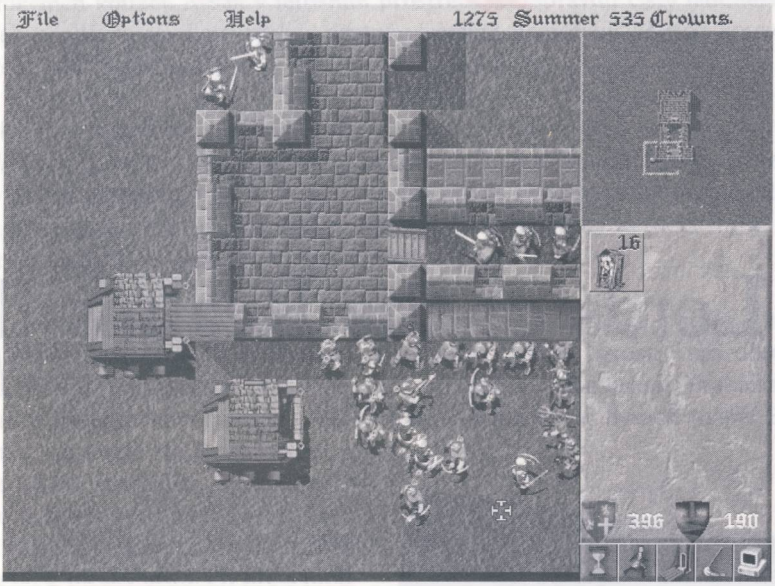
Karel Papík

V kraji počítačových her je zvykem, že se časem dočkám pokračování poměrně úspěšné a tudíž i dobře prodávané záležitosti. Jedná se tentokrát o něco opravdu zajímavého nebo se jen někdo zase pokouší z nás vytáhnout peníze za nějakou nastavovanou kaši?

Jsa od přírody pesimistou, přistupoval jsem k této hře nanejvíš obezřetně a opatrně. Zprvu jsem do ní jen tak z dálky píchal klacíkem, abych se ujistil, že na mne zákeřně nevyskočí nějaký strašlivý břed, který mi jen přitáhne mé, už tak těžce zkoušené, mozkové závity. Nebylo tomu tak, a proto jsem už záhy radostně paprčkami tleskal a smál se na svítící okénko mého monitoru. Zábava začala.

První, co se po vás bude chtít, je úprava parametrů hry (viz manuál) a zadání vašeho jména (viz občanský průkaz). Poté si vyberete jeden ze scénářů, kterých je tu opravdu nepřeberné množství - Anglií počínaje a Čínou konče, a pak už hurá plenit a ničit. No to jsem trochu přehnal - před pleněním a ničením, které máme všichni tak rádi, je zapotřebí trošku ekonomicky rozhýbat vlastní državu, což je zpočátku jediná země, které vládnete. Musíte určit, kolik vašich poddaných bude pracovat na polích, kolik bude kácet lesy, kolik jich naženete do dolů, atd. Udržovat chytré portfolio nevolníků je základním stavebním kamenem této části hry. Chcete vyrábět luky? Na to budete potřebovat kováře a dřevorubce. Ale kdo pak s nimi

Toto není Warcraft III. Při dobývání hradu se Lords of the Realms II změní v real-timeovou strategii.



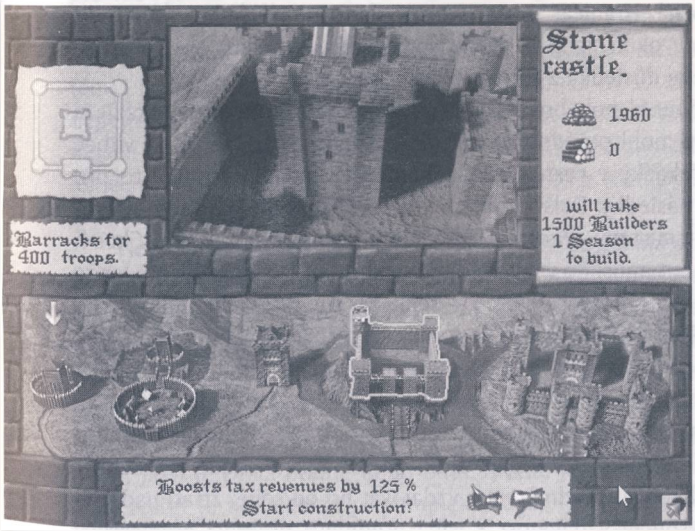
bude střílet? Naverbujeme lůzu do armády!! Ale jejda jejda - na polích je najednou pusto a prázdno. Co teď? Zkusíme tedy luky nevyrábět a raději je koupíme od nějakého vydřidušského obchodníka. Čímž nám drasticky poklesne hotovost v pokladnici. Nevadí, trošku zvedneme daně. Když ale zvedneme daně, tak se chátra (pořád ještě mluvím o těch dobrotivých lidičkách, co na nás feudály dřou) začíná bouřit! Zdá se vám to složité? Jestli ano, tak mi asi neuvěříte, že i když jsou ve hře takové věci, jako je trojpolní hospodaření, rekultivace půdy, roční období a s ním spojený zemědělský cyklus, tak se vše ovládá velice jednoduše a přehledně. Navíc má hra vestavěný jakýsi primitivní tutorial, který vás bude doprovázet v prvních tazích hry. Tazích? Já jsem ještě neřekl, že se hraje na tahy? No, tak se tedy hraje na tahy.

Ale ne vždycky. Ve chvílích, kdy potkáte nepřátelskou armádu, se hra přepne do real-timového módu, který všichni dobře známe například z her „Warcraft" či "Command & Conquer". Mnozí recenzenti úplně opomenuli ten fakt, že inteligence nepřítele, která je zde k vidění, o mnoho převyšuje většinu klasických real-timových strategií. Garantuji vám, že pokud si tuto hru zahrajete, tak tento fakt rozhodně nepřehlédnete. Nejenže jednotky postupují v úhledných formacích, ale různě se rozdělují a navzájem se kryjí. A to nemluvím o dobývání hradů, které tuto hru

posunuje opět o nějaký ten šprušel výše na žebříku vedoucím do herního nebe. Ty katapulty, ta beranidla, ta hořící smůla...

Co říci závěrem. Lords of the Realms je více než důstojným pokračováním prvního dílu. Přestože je hra poměrně složitá na uvažování, tak se vše velice jednoduše a lehce ovládá. Sice nijak zvlášť neoplývá originalitou, avšak je natolik hravá a zábavná, že vám radím: až si večer sednete k počítači, tak si připravte k ruce velkou svačinu. Tahle noc nebude krátká...

Lords of the Realms II, výroba Impressions, distribuce Sierra On-line, system PC CD-ROM, min. požadavky CPU 486, 8 MB RAM, 20 MB HDD.



Stavba hradu je náročná záležitost a to nejen finančně.

Několik rad dobyvatelům - začátečníkům:

rada 1.: Pozor na najímání žoldáků - stojí hodně peněz a tak se jedná o důležité strategické rozhodnutí. Není možné spojit různé žoldáky do stejné jednotky (rybičky a křeček také nemohou být ve stejném akváriu).

rada 2.: Nejlepším dobývacím strojem je obléhací věž.

rada 3.: I když se hraje na tahy, tak můžete rychlým klikem myšítka rozhodnout, zda se vaše jednotky stačí pohnout dříve než nepřátelské.

rada 4.: Vyjednávejte, vyhrožujte, uzavírejte koalice. Budete překvapeni, jak chytře budou vaši nepřátelé reagovat.

rada 5.: Pozor na hospodaření s jídlem. Není možné všechno sníst - musíte si nechat krávy na chov a zrní pro setbu.

Moudrá sova

Při použití telekineze létají předměty vzduchem nebo musí být na nějakém podkladě? Vzdálenost pouze udává jak může být hraničář daleko, nebo i kolik sáhů může tento předmět urazit? Může tedy hraničář na vyšší úrovni pohybovat kupříkladu židlí, na které sedí, a takto volně létat nebo se vznášet? Jako vzdálenost se počítá 0, ale kolik takto může urazit, už není řečeno. Teoreticky by hraničář mohl, jestliže se předmětu dotýká (tj. vzdálenost 0), pohybovat nekonečně těžkým předmětem. Je to opravdu možné? Může použít telekinezi přímo na sebe?

Tento okruh dotazů, týkajících se telekineze, je poměrně častý. Proto raději o telekinezi podám obšírnější výklad. Telekineze je hraničářská mimosmyslová schopnost, psychicky velmi náročná. Hraničář se na ni musí skutečně důkladně soustředit a nemůže se věnovat svému okolí. Je-li ze svého soustředění vyrušen, je telekineze okamžitě přerušena, se všemi důsledky z toho vyplývajícími.

Teoreticky by hraničář mohl pohybovat židlí, na které sedí, ovšem nedokážu si představit, že by se při letu mohl pořádně soustředit, nehledě na to, že by už vůbec nemohl dávat pozor na překážky v cestě. Stačí sebemenší vyrušení, a může to pro hraničáře mít katastrofální následky. Další problém je v tom, že židle, na které někdo sedí, rozhodně není volně umístěný předmět. Zatěžuje ji přece sedící osoba. Chce-li hraničář takovou židlí pohnout, musí do váhy předmětu zahrnout i váhu sedícího. Jenže židle+sedící již není stabilní předmět (fyzik by řekl, že to není tuhé těleso). Ke hraničářově zmatení a vyrušení stačí již to, aby sedícímu něco spadlo (náhlá změna váhy předmětu), aby se sedící prudce pohnul či naklonil (náhlá změna těžiště) a tak dále. Zkrátka, není to nic jednoduchého. Poslední slovo bych dala Pánovi jeskyně.

Vzdáleností, tedy dosahem telekineze, se rozumí okamžitá vzdálenost předmětu od hraničáře. Tedy, bude-li hraničář pohybovat židlí, na které sedí, bude vzdálenost stále 0. Bude-li hraničář pohybovat předmětem a vzdalovat ho od sebe, ztratí nad ním kontrolu v okamžiku, kdy součin vzdálenost x váha předmětu překročí hraničářovy schopnosti. Hraničář samozřejmě nemůže při provádění telekineze za předmětem chodit, neboť se musí plně soustředit na onen předmět.

Posledním problémem je vzdálenost 0 – tedy dotyk – a s ním související pohybování velmi těžkými předměty. Zde jest opět třeba uvážit, že hraničář se na předmět musí vší svou psychickou silou soustředit. Hraničář nemůže při telekinezi chodit ani provádět nějakou činnost. Aby mohl pohybovat velmi těžkým předmětem, musel by se ho hraničář dotýkat stále. A udržení kontaktu s pohybujícím se předmětem přeci jen trochu té pozornosti vyžaduje. Stejně jako v předchozím případě stačí velmi malé vyrušení k přerušení dotyku a stotunový balvan může hraničářovi spadnout na palec u nohy. Poslední slovo i v tomto případě bude mít PJ, který uváží, jak složitý manévr chce hraničář s předmětem provést, zda při tom nebude něčím rušen a jestli se mu to podaří.

Ještě jedna poznámka – co je to dotyk. Dotyk znamená kontakt s předmětem holou kůží, tedy obvykle rukou bez rukavic. Sedí-li hraničář na židli, nejedná se vlastně o dotyk, ale o vzdálenost řádově coul, tvořenou oděvem a zbrojí – nepředpokládám, že by hraničář měl ve zvyku sedat si na židli s kalhotami na půl žerdi.

Telekinezi ani jinou mimosmyslovou schopnost není možno použít sám na sebe.

Proč má trpaslík tak malou obratnost, jaktože má hůl stejné útočné číslo jako široký meč, proč není mezi zbraněmi uveden palcát, jak je možné, že hraničář je rychlejší než jeho pes, proč ghúl nezpůsobuje ochromení,...

Tak a podobně zní celá řada dotazů typu Proč? Na ně je jediná možná odpověď: Protože je to tak v pravidlech napsáno. Co jiného napsat? Snad myšlenkový postup autorů pravidel, jehož výsledkem je, že trpaslík má právě takovou obratnost, jaká je v pravidlech uvedena? Smutné je, že autoři výše uvedených typů dotazů je míní smrtelně vážně a vyžadují na ně odpověď. Uvědomte si, že pravidla Dračího doupěte tvoří provázaný systém a nelze jen tak změnit nějakou hodnotu, jak by se někomu zlíbilo. Autoři dle svého nejlepšího vědomí a svědomí stvořili pravidla Dračího doupěte co nejvyváženější, často museli volit rozumný kompromis mezi reálností, složitostí a hratelností – ale o těchto problémech se na stránkách Dechu draka v minulých ročnících rozepisoval Vláďa Chvátil ve svých Světech her na hrdiny.

Něco jiného jsou dopisy typu: Myslím, že trpaslík má příliš malou obratnost. Podle mě by ji měl mít vyšší, protože... Navrhoval bych proto, aby v další verzi pravidel... Že v tom není rozdíl? Ale je, a velký! Pisatel prvního dotazu je jen šťoural, který bezmyšlenkovitě kritizuje. Druhý se naopak nad problémem zamýšlí a navrhuje, jak novou verzi pravidel zlepšit. Takové podnětné připomínky autoři pravidel mají na zřeteli a při tvorbě nové verze nad nimi uvažují – a jsou za ně vděčni.

A oblíbená poznámka na závěr – předchozí odstavec se vztahuje k původním českým hrám, jako je Dračí doupě nebo bude Arena. Jejich autoři mohou do pravidel zasahovat a přetvářet je na základě připomínek hráčů. To ale nelze dělat u překladů zahraničních her(BattleTech, Talisman), které jsou vydávány v licenci. Překladatel není autor, a proto nemůže svévolně pravidla takové hry měnit, byť by se mu sebevíc nelíbila.

odpovídá Jiřina Vorlová

Interview s čarodějem

Stanislav Ivan

Do našeho města, sídla slavné kouzelnické akademie, zavítala neméně slavná družina drakobijců vedená malým ale slavným kudůkem čarodějem Blýskačem. Při této příležitosti jsme velectěného čaroděje Blýskače požádali o malé interview na téma čaroděj a dobrodružství. Rozhovor měl být cennou inspirací pro studenty vznešeného kouzelnického řemesla (nevím, zda se z něj dá něco použít jako kladný příklad). V každém případě nám velectěný Blýskač laskavě vyhověl (za 300 zlatých!) a tady je výsledek našeho rozhovoru.

Proč jste se stal čarodějem?

Co máte dělat, když už jste jednou kouzelníkem na 5. úrovni? Nezbývá vám než se stát čarodějem. Pokud tedy neuvažujeme o zametání chodeb v kouzelnické akademii.

Není lepší stát se mágem?

Je, pokud si myslíte, že jednou dokážete pochopit jemnou pavučinu světových intrik, a taky že vám při narození nalili do hlavy 10 čtvrtek rozumu. No a vám ostatním, kteří už dávno máte svět v celku i v podrobnostech v malíčku a na svitku pergamenu máte od porodní báby potvrzené, že vám nalila 20 čtvrtek rozumu, nemusím vysvětlovat výhody vzrušujícího života čaroděje.

Je potřebné, aby byl čaroděj dobrodruhem?
Není to potřebné. Dokonce ušetříte čas, peníze a nervový systém, pokud se dobrodruhem nestanete. Pokud se jím však stanete, bude vyprávění vnoučatům o vašich hrdinských činech znít o poznání přesvědčivěji. Zejména tehdy, pokud popis zdrcujícího útoku na draka doplníte sesláním modrého blesku (který se vám po týdnu konečně podařil) na domácího kocoura.

Jaké prostředí nejvíce vyhovuje čaroději při dobrodružstvích?
Jednoznačně co nejtemnější. Představte si úplně temnou jeskyni. Víte jak se tam bude vyjímat vaše kanonáda blesků všech barev a doletů? Za takovéto představení by nebylo hanbou vybírat zlaťáky od místních příšer. Pochopitelně, pokud po představení ještě nějaké příšery zůstanou.

Doporučuje se čaroději chodit samotnému do jeskyně?
V některých případech ano. Například pokud je jeskyně zaručeně dobře prozkoumaná, turisticky navštěvovaná a má dobře označenou hlavní trasu, tak je to velmi dobrý nápad. Váš duch si asi nikde tak dobře neoddechne od nepřetržitého stresu způsobovaného světem jako mezi nedotčenými stalagmity a aragonity. Úplné ticho přerušované jen sem tam padáním kapek působí jako balzám na čarodějovu duši. To se samozřejmě nevztahuje na krolla rušeného hejnem netopýrů. V takovéto jeskyni si určitě lépe oddychnete sám než s kibicujícím průvodcem a houfem vyjevených návštěvníků...

Potřebuje vůbec čaroděj na dobrodružstvích společnost?
I když jsou čaroději většinou samotáři a skoro se všemi problémy si dokážou poradit sami, společníci (a také společnice) nejsou od věci. Zkuste si představit, kolik vědomostí a hlubokých úvah tíží čaroděje během celého života. A tak je dobré, aby alespoň v průběhu dlouhých pochodů někoho jiného tížila výstroj a bohatá čarodějova zásoba jídla, vína a medoviny. Kromě toho, pokud v jeskyni narazíte na zvlášť dotěrnou nenasytnou příšeru, je třeba mít někoho po ruce, aby její nenasytnost ukojil. To vše je ideální úloha pro čarodějovy druhy. Na druhé straně má čaroděj při dělení pokladů často nutkání své teď už zbytečné společníky nechat zmizet.

Jaké má být postavení čaroděje v družině?
Čaroděj musí být pro družinu zářným následováníhodným vzorem rozvahy a důstojnosti. Družina si jistě rychle vezme váš příklad k srdci, když jako první začnete důstojně upalovat před rozzuřeným grizzlym.

A když musí nevyhnutelně dojít k boji?
Nevyhnutelný boj? Existuje přece ‚Hyperprostor' a další vhodná úniková kouzla, na která si moudrý čaroděj vždy ušetří magenergii. A co družina? Dal jste jim příklad! Můžete snad za to, že vás nenásledují?

Co udělá čaroděj, když ho v kritické chvíli zklamou všechna kouzla?
Hlavním pravidlem zůstává, že čaroděj nikdy nesmí ztratit hlavu. Ztráta hlavy je totiž jednou z nejnepříjemnějších věcí, které mohou čaroděje postihnout. Problém může

nastat tehdy, když se ji pokusí nějaký skřet oddělit šavlí. Tomu by měl čaroděj zabránit přátelskou domluvou. Za hlavu na krku ale budeme vděční i domluvě nepřátelské.

Co udělá čaroděj, když stojí proti magii jiného čaroděje?

Když jsou oba čarodějové, měli by se spíše dohodnout. V každém případě to má jednu velkou výhodu z hlediska profesní hrdosti. Vítězem souboje určitě nebude žádný tupý kroll ohánějící se kyjem, ale vždy to bude čaroděj. I když je pravdou, že tato výhoda se vám nemusí jevit tak velikou, když utíkáte z boje pořádně přismažený blesky.

Jak dělíte magii?

Kouzelníci dělí magii podle různých kritérií. Někteří ji dělí na různé směry. Jako například časoprostorová magie, na kterou je potřeba čas a prostor, proto se nehodí na použití ve stísněných podmínkách. Dalším druhem je psychická magie, kterou čaroděj používá ve špatném psychickém stavu. Takzvaní čarodějové používají iluzionistickou magii. A mají pravdu. Celý život žijí v iluzi, že ovládají magii. Podle mne to není nejvhodnější dělení. Stejně tak se mi nejeví ani stručnější dělení na černou, bílou, případně černobílou. Já dělím magii mnohem výstižněji. Magie je buď dobrá, nebo špatná. Špatná magie je ta, ze které jsem na kouzelnické akademii nesložil zkoušku ani na třináctý opravný termín.

Jak čaroděj relaxuje po splnění náročného úkolu?

Po vypjatých chvílích strávených v jeskyni zamořené nemrtvými je i pro čaroděje dobré úplně vypnout. Čaroděj i při této příležitosti může intelektuálně pozdvihnout družinu svou inteligentní zábavou, tak výrazně odlišnou od přízemního šaškování zlodějů. Takový králík z klobouku nebo ‚vtipné' narážky na vaše poslední drobné problémy (uhm, uhm) při sesílání kouzla už pobaví jen mentálně retardovaného člena vaší družiny. Čaroděj mnohem více duševně obohatí své společníky, když někomu přičaruje oslí uši nebo tak dlouhý nos, že ho stahuje k zemi. Takto vypadá správná inteligentní zábava, která se však některým s menší mozkovou kapacitou nezdá až tak zábavná. Tehdy je třeba dát pozor, aby se vám bojovník, kterému jste přičarovali ty uši a nos, nepokusil z nedostatku smyslu pro humor přidělat podobné atributy. Pravděpodobně by však nepoužil jemnou magii.

A co byste si na závěr přál od tvůrců DrD?

To, co každý moudrý čaroděj. Pravidla by bylo třeba dopracovat tak, aby čarodějovi stoupla s každou úrovní denní dávka magenergie alespoň o 100 magů. Zato kouzla nad 3 magy se mi zdají neúměrně drahá. To víte, čaroděj by se chtěl i s celozemským shromážděním ohnivých draků pobavit v pozici rovný s rovným. Mám samozřejmě i další přání, ale to by pro začátek stačilo.

Děkuji za rozhovor.

ze slovenštiny přeložila Jana Uhrová

Křišťálová koule

Čtenářská konta a zásilková služba

Od nového roku dochází k výrazné změně – propojení zásilkových služeb Dechu draka a nakladatelství Altar, včetně příslušného rozšíření možností, které nabízí čtenářské konto. Zde je tedy nový systém objednávek a slev:

Objednávky

Sečti ceny toho, o co máš zájem, přičti poštovné 30 Kč (u menších zásilek do hodnoty 50 Kč je poštovné 20 Kč) a uvedenou sumu zašli složenkou typu C na adresu: Jiřina Vorlová, poste restante, Pošta Praha 07, Opletalova 40, 110 07 Praha 1 (uvedení ulice je nutné, neboť pošta 07 má více pracovišť). Do zprávy pro příjemce na rubu složenky napiš, co objednáváš (nevejde-li se objednávka na složenku, pošli ji v dopise a do zprávy pro příjemce napiš ‚dopis následuje'). Pozor, uvedené poštovné platí pouze do konce března '97, pak pošty zřejmě podraží. O nových cenách vás budeme informovat.

Čtenářská konta

Čtenářské konto si můžeš založit zasláním nejméně 150 Kč složenkou typu C na výše uvedenou adresu. Do zprávy pro příjemce napiš ‚čtenářské konto'. Částka nejméně 150 Kč by také na čtenářském kontě měla být před každou tvou objednávkou (musíš ho tedy průběžně doplňovat). Objednávat si samozřejmě můžeš jen do výše zůstatku na svém kontě. Na objednávku nezapomeň napsat ‚platím z čtenářského konta'.

Majitelé čtenářských kont mají nárok na slevu 10% na všechny produkty v následujícím ceníku kromě kostek, figurek a počítačových programů. Je-li majitel čtenářského konta zároveň plným členem Hexaedru, má nárok na slevu i na figurky a kostky (ale ne programy). Pozor, nelze sčítat slevu pro majitele čtenářského konta a standardní slevu pro plného člena Hexaedru.

Slevy na novější verze pravidel DrD

Majitelé starších verzí DrD Pravidel pro začátečníky a Pravidel pro pokročilé mohou získat nejnovější verze se slevou 30% (tuto slevu již nelze dále kombinovat s jinými slevami). Postup při uplatňování: u PPZ zašli oba rohové certifikáty vlastnictví, u PPP vystřižený nápis Průvodce hrou z první strany obálky.

Nabídka

Hry

Dračí doupě – Pravidla pro začátečníky 1.5	135,-
Dračí doupě – Pravidla pro pokročilé 1.3	135,-
Dračí doupě – Pravidla pro experty (postavy) 1.5	135,-
Dračí doupě – Pravidla pro experty (svět)	135,-
Prokletí Karaku (jeskyně pro DrD)	95,-
Talisman – Dobrodružství Meče a Magie	350,-
Talisman – Dobrodružství (dočasně rozebráno, dotisk cca v dubnu)	
Talisman – Jeskyně (doplněk k Talismanu)	185,-
Bitva na polích Pelennoru	79,-
Síla oceli	43,-
Příběhy Černé vdovy (soubor scénářů k BattleTechu)	95,-
Ve službách krále Reginalda (gamebook)	49,-
Zelekova dobrodružství – Zlodhův hrad (gamebook)	49,-

Knihy

Vilma Kadlečková: Stavitelé věží	89,-
František Novotný: Dlouhý den Valhaly	89,-
Jan Oščádal: Bratři	69,-
Ondřej Neff: Klon '95	49,-
Ondřej Neff: Klon '96	89,-
Jiří W. Procházka: Hvězdní honáci	99,-
Miroslava Sedzikowská: Dům vědmy z vršku	55,-
R. A. Howard: Šarlatová citadela	12,50
R. Ziemkiewicz: Poklady stolinů	44,-
William H. Keith, jr.: Roklina hromu	95,-
William H. Keith, jr.: Žoldnéřova hvězda	120,-
William H. Keith, jr.: Cena slávy	120,-
Pavel Houser: Z dob Říše (povídky podle DrD)	89,-

Dech draka

čísla 1-4 1995	22,-
čísla 5,6 1995	24,-
celý ročník 1995	120,-
jedno číslo 1996	29,-
celý ročník 1996	162,-
jedno číslo 1997	35,-
celý ročník 1997 (tj. předplatné)	198,-

Šavlozubá veverka

(pouze pro majitele čtenářského konta)

jedno číslo 20,-

V současné době jsou k dispozici čísla 9, 10, 11. Objednávky starších i budoucích čísel budou vyřízeny v okamžiku, kdy tato čísla budou na skladě (budou-li vůbec).

Doplňky

kostka obyčejná (k4,6,8,10,12,20,%)*	10,-
kostka perleťová*	12,-
kostka třpytivá*	20,-
osobní deník (stejný jako v PPZ)	2,-
hexový papír (arch A3)	2,-
Dungeon Editor (program pro kreslení map)	250,-
Dračí doupě – pomocník PJ (počítačový program)	480,-
Placka GAMECON ('95, '96)	15,-

*u kostek uveď náhradní sortiment pro případ, že uvedený typ na skladě, jinak ti budou peníze vráceny.

Figurky k DrD

Typ Standard, cena za kus cínová 43,- barevná 70,-

Hobit – hraničář, válečník, alchymista, zloděj. Kudůk – hraničář, alchymista, zloděj. Trpaslík – válečník, bojovník, druid, zloděj, lupič, kouzelník, pyrofor. Elf šermíř, hraničář, druid, kouzelník, kouzelnice. Člověk – bojovník, šermíř, válečník rytíř Labutě, hraničář, kouzelník, alchymista. Barbar – hraničář. Kroll – bez názvu s kyjem, válečník. Nestvůry – kostlivec, skřeti 1-3 (3 figurky v balíčku, pouze nebarevné), skřeti 4-6 (3 figurky v balíčku, pouze nebarevné), vlkodlak.

Typ Speciál, cena za kus cínová 65,- barevná 95,-

Člověk – válečník kníže Drakon. Barbar – válečník, válečnice princezna Khan.

Typ Pes, cena za kus cínová 15,- barevná 35,-

Přátelé – pes válečný, pes hlídací, pes lovecký, kočka. Nestvůry – huňáč modrý, hyena, vlk, netopýr obří, krysa obří, gobloch, moudrá sova, zmije rohatá, mamba černá, skřet – 6 typů (1 figurka, pouze barevné).

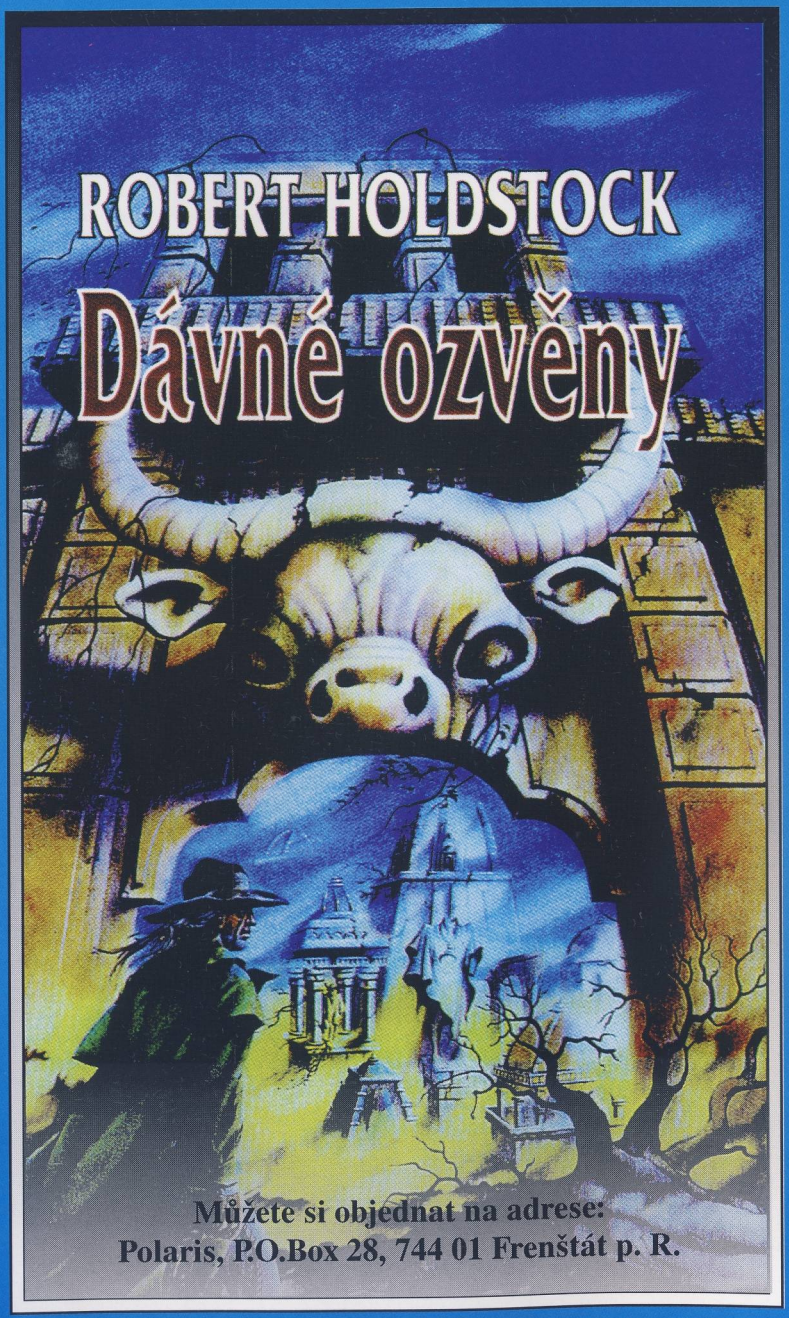
Typ Ork, cena za kus cínová 32,- barevná 65,-
Ork – 7 typů. Lemrouch.
Typ Drak velký, cena za kus cínová 179,- barevná 232,-
Drak – zelený, rudý, modrý, žlutý, hnědý, černý. Nestvůry – chiméra, gryf, orel královský.
Typ Drak malý, cena za kus cínová 165,- barevná 207.50
Drak – duhový.
Typ Moucha, cena za kus cínová 22,- barevná 43,-
Nestvůry – moucha zlodějka, bazilišek.

Členství v klubu Hexaedr

Pro rok 1997 činí plné členství v Hexaedru 100 Kč. Členské příspěvky se platí zelenou složenkou typu A na účet 16 836-101/0100, peněžní ústav KB Praha 1, název účtu Hexaedr Praha, převodová pošta 225 07 Vakus Praha 5. Platíš-li jiným způsobem než složenkou na poště, pošli ve vlastním zájmu kopii platebního dokladu na adresu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3.

O bližší informace o uvedených produktech si můžeš napsat (k žádosti prosím přilož ofrankovanou obálku se svou adresou) na adresu Altar, náměstí Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Na této adrese si též můžeš zboží osobně zakoupit, nejlépe ve středu mezi 10. a 18. hodinou. (Je to naproti Olšanským hřbitovům mezi stanicemi metra A Flora a Želivského.)

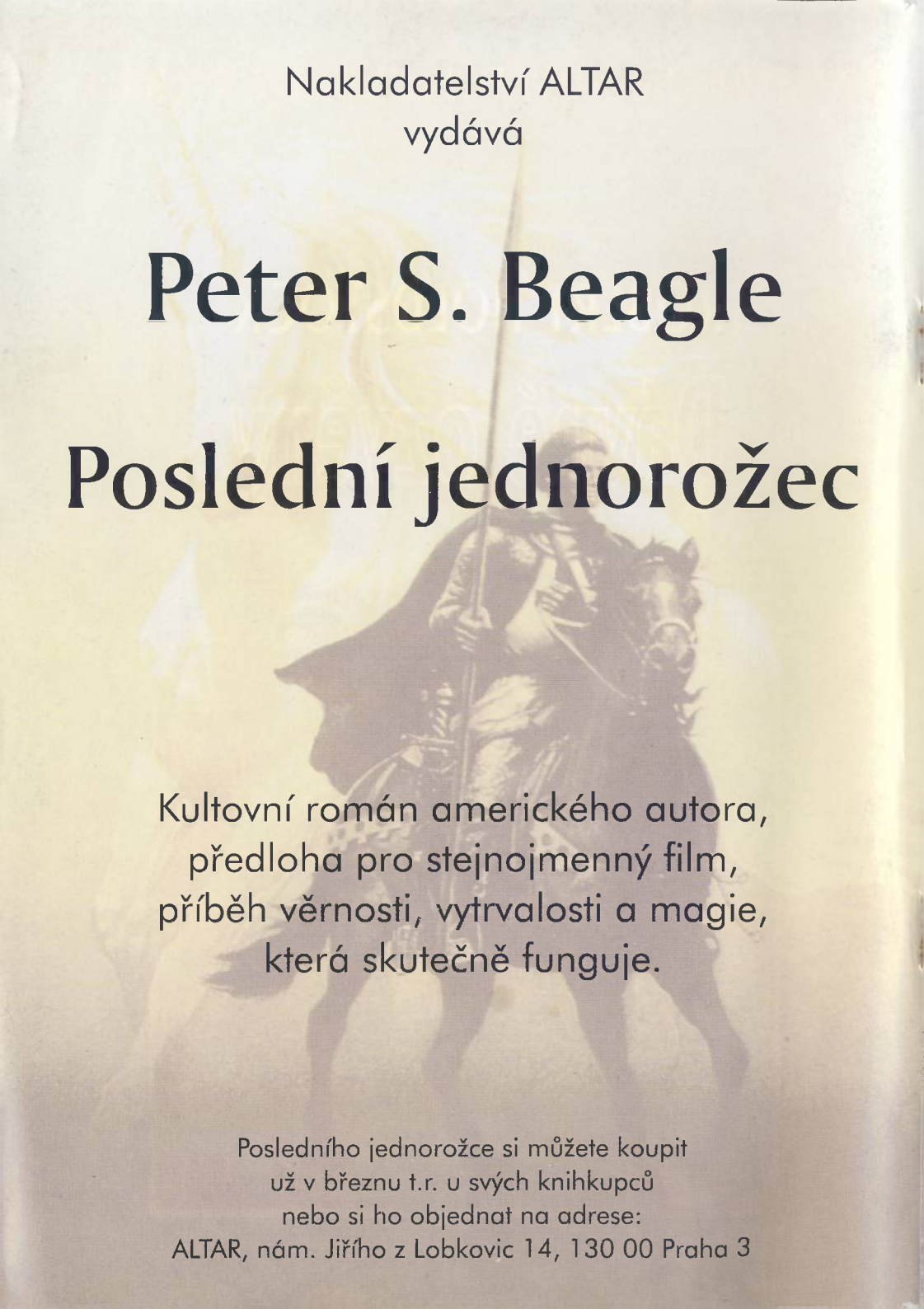
V nakladatelství Polaris právě vychází



Nakladatelství ALTAR
vydává

Peter S. Beagle

Poslední jednorožec



Kultovní román amerického autora,
předloha pro stejnojmenný film,
příběh věrnosti, vytrvalosti a magie,
která skutečně funguje.

Posledního jednorožce si můžete koupit
už v březnu t.r. u svých knihkupců
nebo si ho objednat na adrese:
ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3